GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2022
第叁季
UCG

游戏·人

2002 2022



GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第八十辑 二〇二二年九月

二十 · 而立

“二十弱冠，三十而立”是路人皆知的一句古话，但假设一个人在其青少年时期便接触到早期的《游戏 · 人》，那么现在的他大概是在而立之年徘徊——事实上，如今《游戏·人》的主创们也几乎是在这个年龄段上下。因而，“二十·而立”成为了 80 辑——这本 20 周年纪念专辑——的主题企划。在迎来其诞生的第二十年，在看着这本游戏文化专辑长大的而立青年的通力协作下，《游戏·人》结实地踏出第二十一年的步伐。

普罗瑟

2022. 09. 11

Vol.80 解析

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

DVD VIDEO



光盘导视

《游戏 · 人》二十周年
游人访谈

慕容非
月光蟑螂
聂俊

游戏金曲

《游戏 · 人》
二十周年精选特辑

- - - - - - - - - - - -

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

主题企划

二十 · 而立

戏如人生，廿载游人梦 4

来自老游戏 · 人的寄语 50

游戏金曲——《游戏 · 人》20 周年精选特辑 72

《游戏 · 人 20 周年精华典藏》征稿获奖名单 82

业界风云

传世之书

从破碎到圆满，《最终幻想 14》重生的这十年 84

游戏风采

特别企划

《漂泊牧歌》：人与巨兽的末世合奏 114

文化漫谈

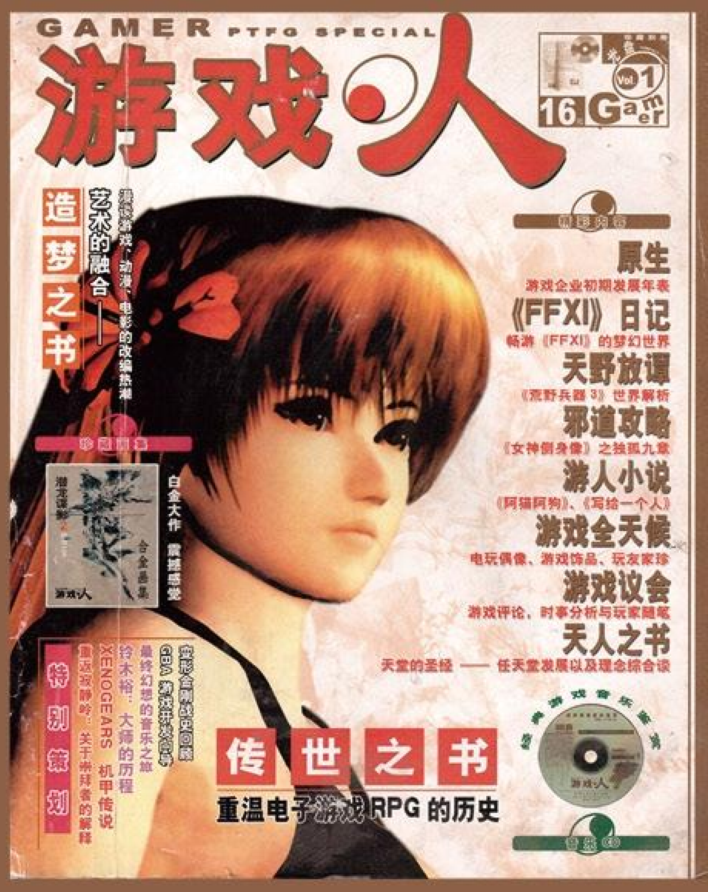
斑斓之书

突击——1994 年法国航空 8969 号航班劫持事件 118

影漫世界

动漫秀

令和第一部高达能否重塑高达和日五档的荣光？ 136



第1辑

于 2002 年 9 月推出的《游戏 · 人》第 1 辑收录了《原生：游戏企业初期发展年表》《重温电子游戏 RPG 的历史》《电玩偶像、游戏饰品、玩友家珍》、游人小说《阿猫阿狗》，以及特别策划《铃木裕：大师的历程》《XENOGEARS 机甲传说》等精彩内容。

戏如人生 廿载游人梦

慕容非 —— 6
《游戏·人》初代责编的游戏人生

刘梦霏 —— 11
游戏的人，不简单

聂俊 —— 16
全能游戏人面面观

Herman —— 20
中古游戏机“大玩家”

默云 —— 25
被《三国》和《仙剑》推着走的游戏“云游者”

千草 —— 29
有趣且有爱的“游戏知识分子”

汤汤 —— 34
来自手游和电竞前沿观察者的“报告”

月光蟑螂 —— 38
坚持到底的“小强菌”

王妙一 —— 44
美妙的一个故事

稀饭 & 普罗瑟 —— 48
继往开来的两代责编以及未完的结语

稀饭&普罗瑟 Herman 刘梦霏 王妙一 千草 月光蟑螂 默云 汤汤 千草 聂俊 Herman

著名导演李安曾经写下《十年一觉电影梦》，记录了自己在电影路上的浮沉十载。作为国内仅存的游戏文化类杂志，迈入了二十周年的《游戏·人》，无论是书中所载的浮沉起伏，或是和玩家之间擦碰过的绚烂花火，似乎都不比大导演的故事逊色。

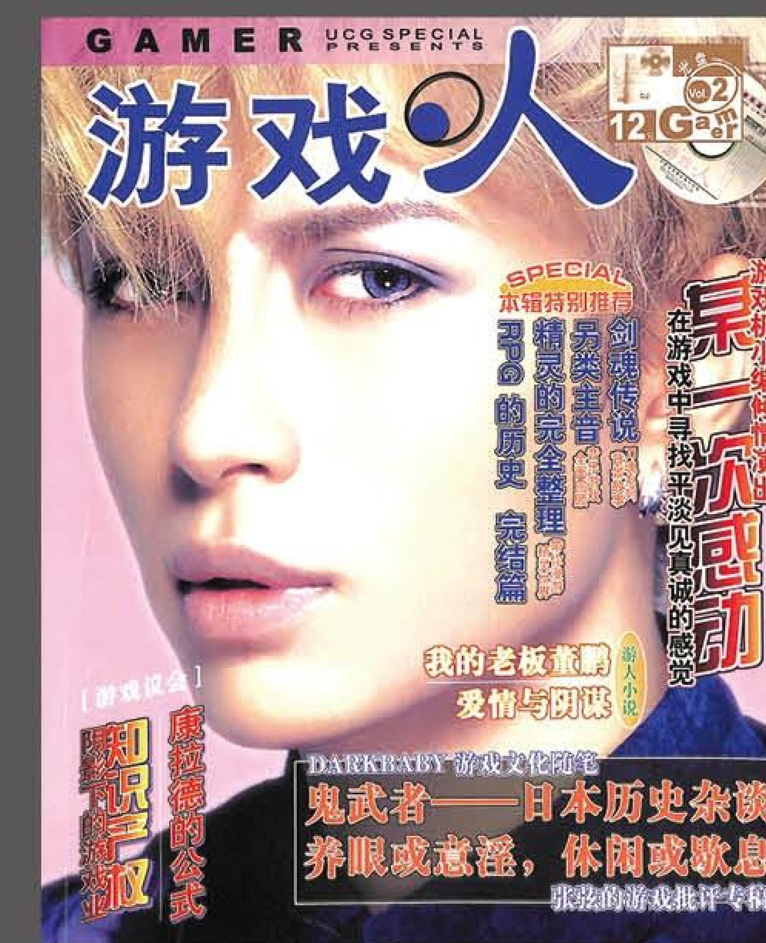
为此，我们找到了十多位有着二十年或以上游戏经历的业内外人士，与他们进行了一次深度详谈，品读他们与杂志共同经历的“游戏人生”。

他们当中有《游戏·人》的初代责编慕容非，也有如今的责编稀饭和普罗瑟，他们为我们再次讲述《游戏·人》理念，分享游戏媒体行业的点点滴滴；著名独立游戏开发者月光蟑螂和王妙一，向我们展现如何在一静一动之间，打造游戏世界的人文思考和乐趣；将游戏文化研究引入到大学课程的北京师范大学刘梦霏老师，从学霸和学术的角度展示游戏更深层次的解读；前网易爱网资深编辑汤汤，带来有关国产手游和移动电竞行业的前沿观察；国产游戏（研发或引进）收藏爱好者默云，如何在“云游戏”中获取探究的量；女玩家千草跟我们讲述“游戏人家庭”的有趣一面；全能跨界游戏人聂俊如何游刃有余地应付各种身份的切换；中古游戏机经销商 Herman 如何成为三分之一中古游戏机买家的“上线”……

这十组游戏人的人生各自独立、各具特点，从不同角度拼凑出一幅二十年的游戏文化演变风貌；又在某些时刻形成共鸣，相得益彰。从他们的喜怒哀乐中，我们能看到不一样的人生选择，当中或许就有你我的某些影子……

这是一趟漫长的阅读和交流之旅，为了让过程变得有趣，我决定玩个“文章盲盒”，除了第一组和最后一组受访者是《游戏·人》的责编之外，其余八组故事随机打乱顺序，大家随意翻阅一篇都是独立成章，但串联起来也会有额外意趣，希望能够给大家带来不同的惊喜。

文：80 后写稿佬　编：纱迦 & 三日月 & 沐枫　美编：Juxi



第2辑

于 2003 年 3 月推出的《游戏·人》第 2 辑，收录了《剑魂传说：刀魂系列背景故事》《另类主音：音乐游戏全面回顾》《RPG 的历史 完结篇》《鬼武者——日本历史杂谈》《知识产权阴影下的游戏业》。游人小说收录《我的老板董鹏》与《爱情与阴谋》两大好文。

稀饭 & 普罗瑟 月光蟑螂 千草 王妙一 汤汤 Herman

慕容非

《游戏·人》初代责编的游戏人生

无论是陶晓峰、慕容非或者无梦，现在在网上都很难找到他的详细资料。尽管如今“80 后写稿佬”这个笔名好像已经有些老气横秋，但是在这位初代责编面前，尊称对方一声“老大”也不为过。

不过在超过三小时的访谈过程中，却没有一刻是古板沉闷的官腔对答，全程都是游戏人之间愉快的交谈，从《游戏·人》的发愿，谈到“游戏·人”这名字的由来，谈到杂志从无到有的创刊艰辛，更谈到了他在离开媒体领域之后那多姿多彩的“游戏人生”。

“铁拳”闯出一片天

在谈到这位《游戏·人》初代责编的游戏人生时，《铁拳》是一个十分重要的节点。

“那个时候广东地区《拳皇》最强，北京和天津地区《实况足球》最强，上海及其周边地区《铁拳》和《VR 战士》最强”，所以受此熏陶的陶晓峰和同乡死党王伊浩经常凑在一起玩《铁拳》，而且还特意去研究了许多招式，并且将这些心得转化成文字，投稿到当时的一本游戏杂志《游戏同志》上，结果第一次投稿就被登载了，“当时真是自豪，连稿费都没要。”

家里对于陶晓峰接触游戏的宽容，这让年轻的他接触了大量优秀的游戏作品，有了极好的积累，为他日后走上编辑岗位奠定了基础；当时的他甚至还立下过要去做游戏开发者的宏愿。不过陶晓峰所学的专业乃至第一个工作却都不是游戏相关。



在父母的安排下，陶晓峰在北京就读了法学专业。但是陶晓峰除了背各种法典以外，还将不少的精力投放在给《游戏同志》和《电子游戏软件》等杂志的供稿上。随着被登载稿件的数量越来越多，《游戏同志》编辑部请陶晓峰去参观，顺便和编辑们“切磋”一番。当陶晓峰的“铁拳”征服了编辑们的时候，有些事情便变得顺理成章。尽管后来《游戏同志》倒闭，当时还只是兼职编辑的陶晓峰却迎来了职业生涯的转机。

不久之后，还是大学生的陶晓峰怀着一腔热忱来到了《电子游戏软件》担任编辑。当时北京只有一条直线一条环线，从东四环的学校宿舍到西三环的办公地，陶晓峰需要转两趟车，每天花在通勤上的时间都要四五个小时。而且当时《电子游戏软件》的老板旗下有多本类型不同的杂志，多个编辑部共处一地，为了避免影响办公环境，陶晓峰必须回到家中才能进行游戏，将攻略记在本子上，随后第二天拿回编辑部进行稿件处理。而相对较低的工资无法改变他的生存现状，在学校放假的那段日子，不能回宿舍的他只能到处借宿，甚至成为“网吧难民”，这让他颇感难堪。

这样的日子维持了差不多一年，在一纸寄往远方的简历得到了回音之后，二十出头的陶晓峰便踏上了南下的旅程。

当时的 UCG 也不是今天的模样，最初的编辑部其实是位于一栋两层别墅中，不知道的还以为是一家网吧。慕容非来到编辑部后不久，工位就已经坐满了。然而，这并没有影响陶晓峰得到了“慕容非”这个笔名，也不妨碍他用《铁拳》技术横扫编辑部，甚至还在编辑部内部掀起了一股“铁拳热”，将一众编辑硬生生练成了高手。

“后来有一位来自广州的号称‘铁拳冠军’写信来编辑部，向我们‘下战书’，结果等他来了之后，编辑部的人排着队把他虐了一个 84 连胜。”

这种原本只会在爽文中出现的情节，在慕容非口中说出来时，更是带有浓重的传奇色彩。



第3辑

于 2003 年 6 月《游戏·人》第 3 辑，收录《十年梦回 3D 格斗游戏发展史》《剑魂系谱录》《蒸汽时代的浪漫》《THE KING OF RPG:SQUARE——纪念消逝的史克威尔》《十年战争——任天堂 VS 世嘉企业战略综合分析》等精彩文章，另有游人小说之《奇迹》《球员维特的烦恼》。

《游戏·人》缘起，一次粉红色的回忆

在北京读大学的时候，陶晓峰在逛摊子的时候买到了一本小开本的游戏杂志《游戏批评》，里面内容非常专业，都是中国第一批游戏开发者的访谈之类比较深的东西，这让读文科的陶晓峰很感兴趣。那次的回忆让慕容非印象深刻，让他很想做一本以游戏文化和小说为主的刊物。

到了 UCG 之后不久，慕容非得到了负责一本 UCG 增刊统筹工作的机会，他决定将当年的想法予以实施。于是在这本增刊中，慕容非选择登载了《异度装甲》全剧本、《最终幻想 X》成功之道的分析、电玩名人访谈录和邪道攻略等深度和衍生作品，更重要的是他为这本增刊选取了一张十分吸引吸睛的照片。

那是一张当时在论坛是广为流传的照片，是一张漂亮小姐姐的近镜特写，在各大论坛里引起了广泛的讨论和猜测，这种广泛的关注给慕容非留下了极为深刻的印象。

此前慕容非去做过一些调研，发现当时国内的报刊亭，大多会将游戏类杂志并排放在一起，而那时绝大多数的游戏杂志封面都是游戏的 CG 图或者实机截图。当年 Showgirl 的概念还没有兴起，Cosplay 在国内也是刚出现，慕容非判断，如果用小姐姐作为封面，肯定能让人从万绿丛中找到那一点粉红，于是决定采用论坛上那幅和游戏并没有太大关联的图片作为增刊的封面。

这本增刊因为其独特的内容而获得了不错的销量。更重要的是，在读编往来的回执中，大多数的留言都是询问封面小姐姐的各种讯息，这给编辑部带来很大的启发，这个思路一直延续了多年。

有了这本增刊的销量做背书，慕容非向上级提出想做一本有关游戏文化类的专辑，得到了对方的同意后，《游戏·人》就此应运而生。

尽管名字只有简单的三个字和一个间隔号，但实际上其中融入了慕容非的四层含义和理想：

“首先是游戏人生的概念，不枉活一遭，总得给人生找点乐趣；第二个就是最直观的游戏玩家，便是游戏人；第三个则是 ACG 大融合，游戏并不仅仅是指游戏机，它的本质是娱乐，不管是玩动漫周边还是玩模型都是在玩，本质上也是一种游戏；最后一个则是比较宽泛的理念，那就是《游戏·人》并不单纯只是做给玩家看的，希望玩家买回去之后，无论家人父母还是其他各行各业的人，能够从或浅或深的多种文化角度接触到游戏，能吸引他们去体验游戏世界就最好了。”

可以说，慕容非为《游戏·人》订立了明确的方向和框架，时至今日，像“传世之书”和“游人小说”这些经典栏目依旧保留并始终发挥着重要作用，其他栏目和内容也在传承中不断得到得到发展，诠释了创立时所说的“‘游戏’是‘人’永远的青春源泉”。

当然，不像今天的自媒体频道，几分钟就能开通上线，《游戏·人》的筹备还是

颇费一番周章。

前面提到过当时 UCG 编辑部的办公空间已然无立锥之地，所以慕容非必须另觅场地。

所以，当年《游戏·人》编辑部和《游戏机实用技术》的编辑部其实是分开的。单位另外租了两套两室一厅的居民楼，其中一套作为办公室，另一套作为宿舍，就这样搭建了《游戏 · 人》编辑部的硬件雏形。

有了场所，自然也需要人手，陶晓峰从天南地北精心挑选了几个作者，用“各种手段”将他们拉到了编辑部，其中就包括我们熟悉的栾东。学软件专业出身的他刚刚大学毕业，就被慕容非的创刊理念所打动，成为了初创团队的一员。当时在银行上班的王伊浩也被慕容非拉来了深圳，从此，UCG 有了“胜负师”。

最初的《游戏 · 人》每期只有 64 页，我问慕容非这创刊时的筚路蓝缕，稿件会不会缺乏，得到的答案恰恰相反，当时投稿的人相当踊跃，第一辑就收录了 30 篇左右的文章。而且编辑部内部也不乏才子，像栾东为“游人小说”栏目写的《阿猫阿狗》，是慕容非至今依旧记得的内容之一。最早几辑的游戏人内容不仅丰富，而且深挖的内容也很多，正是应对某部分上了年纪硬核读者的需求。最初几辑的反响也还不错，初步实现了慕容非“活下去”的目标。

不过大家也许还记得，慕容非的初心是开发游戏。尽管游戏媒体已经是除了游戏公司之外最接近开发一线的观察者，但实际上和真正的游戏开发还存在着极大的鸿沟，慕容非一直在寻找机会，完成跨越的那一步。

当《游戏 · 人》逐渐上了轨道之后，对于游戏开发的热爱促使慕容非将《游戏 · 人》托付给栾东和胜负师，然后离开了 UCG，开始了另一种意义上的的游戏人生涯。

从游戏媒体人到游戏制作人的“华丽转身”

如果大家以为离开 UCG 后，慕容非就将远离玩家的视野，平淡度日，那只说对了一半。诚然，因为各种保密协议，慕容非在此后的近二十年间几乎和游戏媒体无缘，但是他的另一种游戏人生活，却称得上跌宕起伏。

2003 年初，久游网在上海成立，慕容非成为了公司的第一批员工之一，担任网站游戏动漫频道主编。虽然还是在媒体行业，但和 UCG 时的情况不同，当时久游内部将游戏开发部、游戏运营部和网站部三大部门放在一起，这让慕容非真正有机会近距离接触到游戏开发现场。

“在编辑部，不管做多少工作，你永远都是跟产品和文字打交道的，你不能接触到开发过程中所有的部门和人，也不需要跨部门沟通，”慕容非笑言，“没真正接触之前，我们或许会天真地以为，只要写好策划案，然后交给程序和美术进行开发就行，但实际工作却远比我们的想象复杂无数倍。这和做游戏杂志完全是两个概念。”

不过游戏媒体还是在慕容非在跨越媒体和开发鸿沟时,提供了一个又一个踏板。在久游的两年观察和接触后，又一个此前积攒的缘分转化成机缘，送上门来。

一位北京天人互动（曾经引进过《樱花大战》和《心跳回忆》）的高级员工联系到慕容非，前者曾是慕容非的特约撰稿人,这时得到了世嘉（中国）的邀请,出任制作人，正需要一位熟悉的人给他打下手，于是便找到了慕容非。尽管只是担任助理制作人，主要工作内容是从最基础的小事做起，但慕容非还是欣然前往，并且在这个过程中逐步掌握开发流程，完成了向另一类游戏人——游戏开发者的华丽转身。

机遇总是留给有准备的人，那位将慕容非招募来的上司在一年之后离开，慕容非便顺理成章地接任成为制作人，开始接手一系列大型项目。

2005~2007 年间，借着国内网游产业兴起的机会，世嘉希望将旗下一众知名 IP 在国内上线，先来看看当时的阵容：《樱花大战 Online》《莎木 Online》《三国志大战 Online》《索尼克 Online》《头文字 D Online》和《创造球会 Online》……说是世嘉全明星阵容也不为过。

更重要的是为了开发这些项目，世嘉很多开发部的项目负责人都来到了上海，大家不妨从 IP 对号入座。最先想到的，大概应该是铃木裕和中裕司，我也趁此机会向慕容非打听下一些“内幕消息”，诸如两者之间的不和传言。

在慕容非的陈述中，铃木裕更像是尼采，身上也有日本那种工匠的气质。“他不抽烟不喝酒，每天准时上班，准时下班，然后几乎不玩游戏，只是把自己的理念跟开发者说明，然后由手下的开发者完成，”慕容非讲述了铃木裕在真实工作场景中的一面，“他的开发比较唯心，并不在意花钱多少，所以说《莎木》固然是个伟大的游戏，但要在那个时间做出开放世界游戏，确实也给世嘉的财政带来了巨大的负担。”

慕容非坦言，那时候和铃木裕一起的时候甚至完全不

知道该跟他沟通什么。而中裕司恰恰相反，他是个“风流才子”，所以两人之间并没有那种势成水火的激烈对抗，但是理念上的差异让两位顶级游戏制作人无法形成合力。

相比起技术出身、更加刻版的铃木裕，游戏开发出身的中裕司更加直观地让人感受到他对游戏发自内心的热爱。而身为负责人慕容非在对接中裕司时，也更加放得开。

我问慕容非面对这些传奇制作人会不会有压力，他说最初的时候确实会有一点，甚至会有因为拿书去给对方签名而被斥不够“专业”。不过到后来一起工作时，慕容非发现那些制作人也像普通人一样，也就逐渐放平心态，甚至敢站在自己的见解和立场上，和中裕司去争辩。

为了和中裕司顺利“吵架”，慕容非的日语在那段时间突飞猛进，“虽说是吵，但是大家是很开心的，毕竟都是为了最好一件事而坚持而已。”

然而好景不长，随着财务环境的进一步恶化，世嘉进入了大调整时期，包括铃木裕和中裕司在内的许多制作人纷纷自立门户，项目也无以为继，团队被迫解散。慕容非也只能第一次被动“下岗”，但此后造化多变，类似的事件不止一次发生，慕容非只能和许多中国游戏制作人一样，在不断适应中探索前行。

高低起伏，不忘初心

结束了在 2K Games 的短暂工作后，慕容非原本可以远赴日本投身 Konami，有机会参与“《实况足球》系列”或者“《魂斗罗》系列”新作的开发，但当时已经成家的他只能选择放弃。

不过塞翁失马焉知非福，恰好之前在久游的前同事成立了新公司，打算投身街机领域，邀请慕容非加盟。到这里或许大家会有一个认知误区，以为那时的街机已经日薄西山。事实上，尽管世嘉所引领的街机黄金时代行将就木，但国产街机游戏的黄金时代才正式开始。慕容非作为“头号打工人”参与了公司的组建和运营，迎来了又一次轰轰烈烈的开发之旅。

“《头文字 D》的框体就要十多万，实际制造成本也就一两万，这绝对是个商机。”

慕容非领衔的技术团队不仅做出了非常优秀的画面和操作体验，甚至还研制了和与《头文字 D》类似的“驾驶证”，并且将游戏框体都连上网络，让玩家坐上机器时，他的对手不再是影子、AI，也不仅仅是并排在隔壁的玩家，而是通过互联网连接起来的“赛车手”。

我问这样的新意实现起来有没有技术壁垒时，慕容非很是自豪地表示，根本没有任何难度，因为他将此前被迫解散的《头文字 D Online》研发团队都拉到新公司麾下，那些曾经在慕容非手上一直无法得以实现的愿景，终于得以实现。

“尽管好像直到今天的中国游戏才在手游浪潮中完成了弯道超车，但与其说是弯道超车，更准确讲是厚积薄发，”慕容非语出惊人之后继续补充道，“其实中国一直有好的游戏技术开发人才，很多三四十岁的程序和美工人员，其实工作经验都很丰富。很多我们耳熟能详的大作，包括且不仅限于《COD》和《实况》，其实不少工作都是由那些国内开发商完成，只是他们属于外包工作，加上保密协议，一直不为大家所知。”

这时的慕容非已经说得兴起，继续向我也是向读者们讲述幕后秘辛，“之所以当年起不来，是因为中国的资本并不在游戏领域，而且以当时中国的消费环境，几百块



第4辑

《游戏·人》第 4 辑，收录了《缔造游戏产业的二十五个英明决定》《星光下的骑士——中世纪城堡漫谈》《寂静岭系列分析》《谈谈数字电视的发展和家用游戏机的关系》《少年跳跃的辉煌》《塞尔达传说 风之杖侧记》《格斗家的成长——纪念街头霸王诞生 15 周年》等精彩好文。

钱的游戏基本上卖不了多少。后来借助手游产业的崛起，将资本引导到游戏产业，厚积薄发之下才有了今天的体量。等到中国游戏发展到一定程度，有些赚到钱的公司才会去想做些不怎么挣钱的项目，成为中国游戏的门面，这才有了诸如《黑神话 悟空》这类惊为天人的作品横空出世。这都是厚积薄发的结果……”

我用《一代宗师》里的情节来比喻：过去的国产开发者更像是“里子”，而只有里子，才能赢得真正的面子。慕容非深以为然。

话题回到了那部有着颇高技术含量的街机作品《疯狂飙车》，这部作品面世后大为走红，为公司赚取了超过 1 亿元的利润，随后他们开发的 3D 光枪射击街机游戏《神秘岛》也走进过我们的视野。

不过在街机行业最让慕容非印象深刻的事情，却是在 2011 年，也就是慕容非三十而立之年，南梦宫将《铁拳 TT2》引进到中国大陆，需要对游戏进行汉化，便找到了慕容非所在的公司。在签订了保密协议之后，慕容非和开发组成员便开始了通宵达旦地在办公室里“铁拳狂欢”，一如十年前在 UCG 编辑部那样，仿佛是一次轮回。

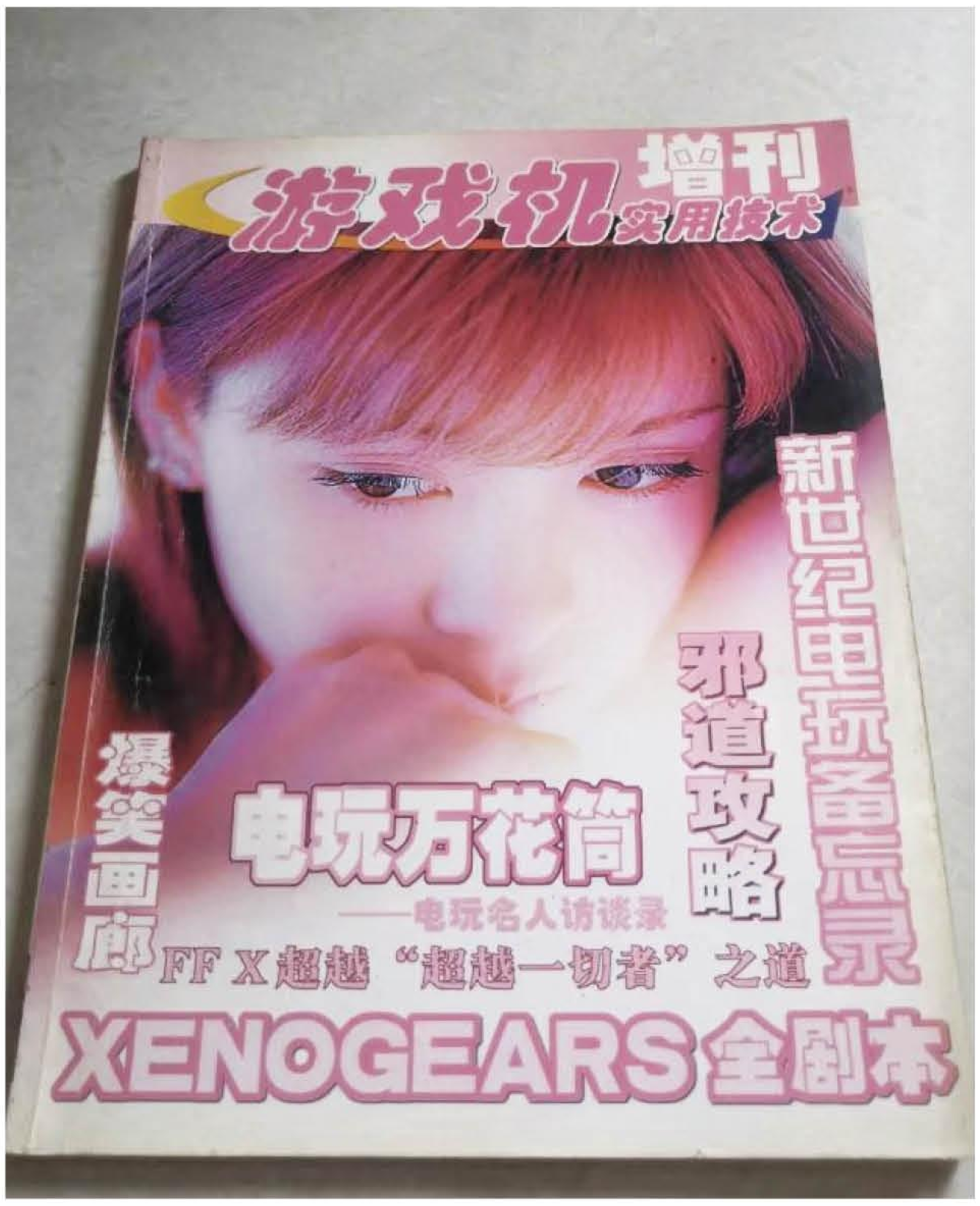
可惜的是，世事一场大梦，人生几度秋凉。不如意事总是难免，也总是接二连三。由于在 2012 年国家收紧了街机厅的牌照管理，慕容非的事业也戛然而止。

在休息了近一年之后，慕容非瞄准了手游赛道。他成立了自己的开发工作室，想要做出一个能够将“战神”和“割草”结合起来的游戏。慕容非给我展示了这款名叫《诸神的黄昏》的游戏画面，如果以接近十年前的目光来看，游戏的质量可以说是相当超前，但同样可惜的是，这个需要千万级别预算打造的大作，因为过于超前而被投资者看淡，资金链断裂，游戏开发也被迫终止。

“之后的故事就不值一提了。”慕容非指的是之后他重新回到“打工人”的角色，又接连几次公司因为政策原因和资金链问题而导致项目夭折的“破烂事”。人到中年的无奈，让慕容非也一度心生退意。

我问慕容非是否有机会重回媒体行业，他坦言很难。进入游戏开发领域之后，由于保密协议的存在，很多东西都已经不能直接面向媒体诉说，而是要通过市场和公关部门层层把关，所以他想要回到游戏媒体行业，就像当年跻身游戏开发行业那样：看着很近，但其实有着很大的鸿沟。

然而，尽管当下环境并不尽如人意，慕容非依旧对“游戏人”的概念以及《游戏·人》杂志充满信心，“游戏是一个从诞生之后就几乎是伴随人类走向永恒的概念，我觉得在众所周知的七大欲望之外，游戏应该算是第八大欲望。游戏和人生，我觉得这两个东西是永远都不会分离的，它不会因为载体的变化或消失而终结。同样的，承载着探索这种游戏思想的“游戏·人”便会一直存在，只是存在的方式不同而已。”



衍生出《游戏·人》的那本增刊

作为“游戏人”的慕容非对于游戏未来发展也充满信心，并且将未来数年的目光瞄准 AR 产业。之所以是 AR 而不是 VR，已经从事过 VR 游戏开发的慕容非直言，电子游戏发展这么多年，我们已经玩腻了“假的东西”，而 VR 不过是改变了一种对虚假东西的观察角度而已，真正实现新感官交互刺激的是 AR，只是由于硬件技术成本太高，等待普及还需时间，而只要目前的政策还允许他待在游戏业界，他就会一直坚持下去……

当慕容非说到这里时，我的眼前不自觉地闪现出一个画面，仿佛看到了那个二十年前，依旧对未来充满着憧憬和热情的“游戏人”，正踌躇满志地向未来迈出步伐。希望他能够在接下来的“游戏人生”中能够实现自己的理想和愿望。

刘梦霏

游戏的人，不简单

北京师范大学学士、香港中文大学双硕士、清华大学博士、英国杜伦大学交换学者、现任北京师范大学数字媒体专业讲师……这些身份加诸一个人的身上，学者的“光环”跃然纸上，但是在刘梦霏身上，我们看到的是矛盾却又和谐的统一体，一如她那令人印象深刻的理论——游戏很复杂，玩游戏的人也很复杂。

爱笑和健谈，是刘梦霏给我的第一印象，才思敏捷的她总能发现别人可以聊下去的话题，并让谈话顺利进行下去。按理说，和学者的交流总是需要小心谨慎，但幸好我和她都有着“玩家”这一共同身份，而且都在游戏史上有所研究。相近的属性让我们能愉快地聊天，从读书聊到文学、聊到游戏、聊到社会和历史，我仿佛看到了当年大学时期在写作和研究之间徘徊的自己，在生活和周遭环境的压力之下选择了写作一路。虽然一路走来并不后悔，但也算是补完了当时的没能成为另一个自己的小遗憾。而刘梦霏也很客气地说，和我的谈话解开了她这些年的一些疑惑。

学霸的“游戏记”

刘梦霏说自己爷爷是位剧作家，她从小就看着爷爷编造的一个个虚构世界。虽耳濡目染却没成为小说家或者剧作者。

“大概是因为我比较少去看电影吧，”刘梦霏听过我讲的一些冷知识后笑言，“不过在玩游戏之前，我其实是个文学少女。直到爱上玩游戏，爱折腾的天性被彻底点燃。”

刘梦霏从 4 岁开始就玩游戏，但更多是便携式游戏机。她小学的时候得到了一台东芝笔记本电脑，非常小巧的那种。与之相反，要利用客厅的电视去玩游戏却要经历重重难关，导致她之后更多的游戏经历都是在移动性强的笔记本电脑或掌机上进行。所以她在访谈中常说自己是“最没有代表性的玩家”，但她的经历其实也和一般孩子区别不大，只是稍微有点“高大上”。

玩游戏并不是男孩子的专利，但是在那个时代，女玩家也不在多数。刘梦霏上课假装用文曲星查单词，其实在上面养小猫；偷偷用家里的电视玩游戏，把她锻炼成一个“谍报工作者”；为了玩游戏，她还会揣测父母的心思，在带他们去中关村买光碟时，编造各种理由，找出目标游戏的“教育意义”，并无形中锻炼了游戏设计师的能力。有趣的是，她很快就让游戏照进了现实。

今年广东中考的文本类题目是《在地图上旅行》，用文字带领读者漫游祖国河山，而对于刘梦霏而言，她领略世界的方式是《大航海时代 2》给的。

“当时的游戏是没有自动寻路功能的。如果你海图不熟，或者你不画下来，你就很容易在海上弹尽粮绝。”为了让自己的“贸易”变得更顺利，刘梦霏甚至画出了不少海图，“这是唯一一个我不需要向我妈妈阐述好处的游戏。”

和很多玩家一样，刘梦霏也不是一个循规蹈矩的人，很多 RPG 她都不舍得推进



第5辑

《游戏·人》第 5 辑，收录了《历史梦之舞台——二十五年之光荣》《兰古利萨系列漫谈》《古墓丽影的世界》《游戏产业史上的二十五个愚蠢决定》《三界之争的启示——娱乐、时尚与通信发展综合谈 深入游戏性》《恐怖魔方——闲谈恐怖电影与恐怖游戏》等精彩好文。



主线——相比被动的“十里坡剑神”，她更乐意主动地停留在《轩辕剑》的炼妖壶里，自由自在地享受乾坤日月长。

但奇妙的是，刘梦霏对于如今开放世界的游戏却并不感冒，原因是她在初中阶段很喜欢看“《哈尔罗杰历险记》系列”。看着书中两位博物学家上天入地，在世界各地闯荡和冒险，让刘梦霏在脑海里体验到探索一个更开放、充满了可能性的世界的乐趣。她说自己在现实中也是一个大玩家，喜欢各种新鲜的体验和冒险，结果反而觉得开放世界的游戏“不够完美”，任务的设计和表达上没法达到幻想冒险文学或现实中的大冒险的程度。

除了探索，构造新世界也是令刘梦霏着迷的内容，所以早年令她印象深刻的另一个游戏是《坦克大战》，这也是她日后讲演中特别喜欢讲的故事。因为许多非玩家意识不到游戏有创造性，所以她会更强调坦克大战里的制造关卡，家长其实可以带着孩子用里面的编辑器，一如她在军事运筹学专业的父亲的教育之下，构筑自己的“游戏世界”。

学霸立志，投身游戏

按照一般人的思维定势，像刘梦霏这样从小玩游戏的，应该是会长成成绩不佳的“不良”少女。不得不说，中国人骨子里的实用主义，让游戏无用论甚至是有害论一直在社会上占据着非常重要的位置。

如今的刘梦霏也不否认游戏会带来一些负面的影响，但她认为游戏不等于儿戏，兴趣是第一驱动力，“当我们蹲下身来去看的时候，其实儿童很多时候的选择都是经过理性的思考。”她认为只要父母的正确引导和陪伴，将游戏常态化之后，由游戏引发的问题才不至于演变成家庭的控制权之争，才能正常得到解决。

除了本次采访之外，刘梦霏也不止一次在公开场合讲述自己是如何在游戏的推动下，在考场上乘风破浪，成为众人口中的“学霸”之后，一步步投身游戏研究领域。


蒲公英中学前往游戏的人博物馆参观，体现了游戏教化属性。

高考后，想从基础学科开始入手的刘梦霏先考入北师大历史系，2007 年，由《魔兽世界》现象级表现所引发的“网瘾战争”成为刘梦霏的游戏专业志向的入口——当她看到那些对游戏并没有过多了解的“精神病治疗专家”乃至高级知识分子，对游戏的表现出不平等的轻视，让玩家变成弱势群体时，不禁感到非常愤怒。她当时正在猛禽保护中心当志愿者，有多次保护动物权利的宣讲经验，决心为玩家做点什么。“《魔兽世界》里正常玩家多了去了，怎么能以一两个病态玩家就来定义整个群体呢？”

机缘巧合之下，她在讲述英国上古史的课堂上看到了督伊德教，感觉这与《魔兽世界》里的“德鲁伊”颇为相近。于是，在教授的允许下，她撰写了一篇研究两者之间关系的课程论文，这篇论文最终也成为了刘梦霏的毕业论文。《游戏 · 人》的玩家看着应该很熟悉，这不正是大家在杂志不时会看到的文化考据类文章。刘梦霏的这篇论文最终也登上国内另一本著名的游戏杂志《大众软件》。后来刘梦霏还向杂志投过几次稿，其中有一篇有关“玩家的权力与报复”的文章谈到“玩家如果无法满足抱负，就会以创作同人文的方式来报复”。

“老师对我宽容，我对自己负责”，刘梦霏的话很好地总结了老师们的态度。之后，她又考取香港中文大学双硕士，有了过去的社会实践经验，让她对为游戏的正名更加用心。她坦言如果自己当时选择同传职业，以其同声传译专业硕士的学位，工作一天的收入就可能过万，或者应邀留在《大公报》，担任教育版的记者，但是并非她的所愿。毕竟不通粤语的她住在市井气十足的弥敦道边上，始终过着的是有点格格不入的日子。

另一个重要原因是在中国香港时，已经立志从事游戏研究的刘梦霏发现，这个相对自由的环境依旧没有一位成熟的导师能够带领她走上“游戏之道”。与此同时，她也一度期待教育游戏是个方向，能够将游戏的教化作用最大化，并且消弭社会对游戏的误会。

当时在中国香港的教育界确实有人这样做了。刘梦霏曾作为记者去采访，从学术上听得热血沸腾，但试玩了一下，却发现游戏充满了过载的信息，完全达不到吸引人和令人享受的水平。

“梦碎了”的刘梦霏在毕业之后回到了北京，没有选择已经考上的新华社，而是加入了新组建的芝加哥大学北京中心，负责学术会议的发起与组织。在和国际学术前沿接轨的芝大圈子里，刘梦霏却有种如鱼得水的感觉，她发现“由零开始”的过程很对自己的胃口，也终于明白自己

为何不想当记者和翻译：因为她有更多属于自己的、围绕着游戏话题的看法，不吐不快。

随后在考博士的过程中，她收到国外许多游戏研究专业的邀约。尽管这样走一遭能有助于以后的学术发展——这是国内暂时无法提供的——但想到这将远离国内游戏环境，又让她很是踟躇；这时在清华大学的导师发来了邀请，这让向来不怎么内耗的刘梦霏更加纠结。偶然的机会，思绪万千的刘梦霏走在清华园内的荒岛边上，看着曾孕育了中国古代最大的百科全书的园子，看着保留了近代史上外敌内患侵袭后的零落古迹，看着朱自清笔下的荷塘中已“亭亭过人头”的荷花，在一杯咖啡的时间之后，刘梦霏做出了决定，“清华能够容得下这么大一片荒岛，就一定能容得下我。”

就这样，作为以游戏为目标的研究者，最终站在了最高级别的学位之上，向那些认为游戏是“精神海洛因”的“专家”发出了最好的反击。但刘梦霏知道，反击他们并不是目的，道阻且长，真正困难的还在后面。

复杂的“游戏人”，需要纪录的故事

说到这里，我试图将故事线变得更为宽阔，挖掘一些她在其他媒介上并没有多说的故事。

在和我的聊天中，除了令我收益颇丰外，刘梦霏也借机找到了自己的“史湘云属性”——活泼、豪爽、心直口快，这是她从小看《红楼梦》时并没有发现的。当时刘梦霏的父母总喜欢将“少儿不宜”的书籍束之高阁，《红楼梦》便得到如此待遇。但是在同学家中，藏在书架顶层的却是她们都喜欢看的《机器猫》。于是在刘梦霏的印象中，《红楼梦》和《机器猫》画上了等号，我笑言这算不算找到了元宇宙的接入口，并借此引入元宇宙的话题。

刘梦霏曾言借助游戏将万物共联，我们将进入一个“虚实相济”的游戏化社会，这确实是个不错的想法，而类似于 Pay-to-Win 或者骗氪之类情况是否符合她的理念，她进一步作出了解释。

首先，刘梦霏认为自由与平等是游戏的本质属性，但我们同时也要注意到游戏本身非常多元与多样，随着玩家——游戏的人——的追求而变化。她愿意在游戏里追求自由和平等，但也理解有些玩家喜欢的反而是游戏中的“不自由”与“不平等”。因为坦白的说自由和平等都会令人更多地担负自己行动的责任，有可能带来巨大的负担，从社会上说，追求平等的社会可能会造成平庸的状况，与优秀个体无法充分实现自我的可能；过于自由的社会可能会过于弱肉强食，令成长中的弱小个体难以生存。哪怕就游戏而说，实际上很多玩家可能更愿意去玩像国产手游这样给了良好的引导体系，一步一步推动玩家前进的作品；也有些玩家，享受游戏中付费带来的碾压其他玩家的权力感。

所以，作为一个人文学者，她愿意提倡大家去认识更复杂的游戏，以及认识在游戏中展现出的更复杂的人性。她基于一位也是历史学家出身的学者赫伊津哈的书《游戏的人：文化中的游戏成分》发展了自己的游戏人理论。她说，我们天生就都是“游戏的人”，在工业社会下玩数字游戏的主要动力，其实是做“机器中的狩猎采集者”，在反馈慢且缓，只追求整体效率而不在意“工具人”的体验的社会，寻找一种对世界造成改变的意义感。她说，我们在游戏中都是顶天立地的人，都是游戏造就的复杂造物。

提出了“机器中的狩猎采集人”之后，刘梦霏更进一步地把游戏按本质划分分成作品游戏、消费游戏、赌博游戏。而真正能够表达自由和平等的游戏基本都是作品游



第6辑

2004年2月推出的《游戏·人》第6辑，收录的主要内容有：《沉重的鸿毛》《零系列奇谈》《街机产业三十年沉浮录》《大厨手记：魂归何处 命运之轮》《RPG 游戏的 3.5 种扮演观 》《Chrono Trigger 世界观》，以及精彩的卷尾特辑《It's me,Mario!》。

戏，例如早期的《魔兽世界》，付出和收获基本成正比。

至于消费游戏和以抽卡氪金为核心的赌博游戏在设计上本来就不是平等和自由的，但两者是存在的，只是需要让玩家通过消费来达到这个愿景。但区别是，消费游戏更像是快消产品，成熟的商业消费品也不是坏事，大众也需要这类的娱乐，就像她既看《机器猫》这样的大众漫画，也看《红楼梦》这类文学地位相对更高的书——快消的大众消费品和更高深的世界名著之间是平衡的，是可以同时存在的，重要的是“多样性”。

“即便是棋类游戏，也可以赌棋，”刘梦霏一针见血地说，“很多时候在游戏做恶的是人，赌博游戏的开发者们有意识地利用人性的弱点，将赌博体系装扮成游戏的样子出现，我甚至认为将他们视作游戏厂商，对游戏产业是不公平的。针对赌博游戏的监管也应当更加严格。但回过头来说，这种恶其实不在于游戏媒介本身，依旧是在复杂的游戏人身上。”

刘梦霏从这点出发，认为游戏是元宇宙的快车道，从本质上来说，游戏还是一种相对来说自由和平等的媒介，只是我们在现在消费社会里见到了很多有意的操纵之下，把自由和平等变成了一个幻象，然后让你消费去达到它而已。

在应对这些问题上，刘梦霏也不只是个陈述者，而是一个推动者。她在成立档案馆的诸多追求中有两个明确目标：一个是希望作品游戏能够单独划到一条拿版号的赛道上；另一个就是她希望赌博游戏能够被放到专门监管赌博的部门去监管，而不是和其他游戏混在一起。

不难看出，刘梦霏的骨子里存在着对弱势群体的关注。

她小时候和父亲玩《沙罗曼蛇》时，她父亲的性格比较勇往直前，决定了他在游戏中一直会推进，而刘梦霏却更希望救下更多的人，探索不一样的人生。大学时她加入动物保护组织，救助野生受伤动物；在“网瘾战争”中，选择研究作为“自然守护者”的德鲁伊，立志为游戏正名；在历史和同传双硕士学位的情况下放弃收入极高的同传方向——可以看出刘梦霏不会光为自己个人做“最优选”，但她也明确地告诉我，自己不是什么圣母心，而更接近一个“愉快犯”：她做的事情都是自己想做的，注意力更多在当下的处境；也像所有玩家一样，想看自己的言行能否对这世界产生积极的影响。

尽管历史学的出身给予了她很好的基础，而且清华也在学术上给予了充分的自由和肯定，但是刘梦霏发现从历史学出发，对于自己在游戏上的研究是有一定矛盾的。

历史学和人文社会学其实有很大差异，历史学被定义成社会科学，追求真实的例证，但游戏史不追求证真和证伪的工作。另一方面，她所仰慕的国内的一些资深史家与史学理论家“可能真的很接近孔子口中的‘述而不作’的境界”，这与精力旺盛、爱折腾、喜欢领域拓荒的刘梦霏并不相符。

认识到“中国游戏制作者在技术上已经非常成熟，但是游戏理论和文化上还需要进一步，但游戏业界‘苦无学者久矣’”这个现状，刘梦霏选择回到北师大，加入艺术与传媒学院，和丹麦皇家科学院院士艾斯本·阿尔萨斯（Espen Aarseth）教授携手合作，“围绕着游戏的本质，以及针对游戏的信息缺失造成的阶层壁垒”展开人文工作实践。

我说“这算不算对游戏产业‘哀民生之多艰’，鲁迅先生笔下希望中国青年摆脱冷气，有一份热发一份光，而你将国内‘民间游戏家’（我现编的名称）联合起来，打造中国游戏学术殿堂。”

刘梦霏并没有反对我的定义，不过她将这群人称为“游戏知识分子”。她进一步阐述“游戏知识分子”真正的目标——既是知识分子，也是游戏人。游戏人未必非要自己去做一个游戏，也可以是反思者，并努力地把思考的声音传出去，把可能的工具赋权给更多人，促使更多人加入游戏知识分子的行列。

很明显，包括刘梦霏在内，本期《游戏 · 人》专访中的所有采访者都在此列，不过他们的实现途径各有不同。

作为知乎第一批大 V，刘梦霏其实是有机会更早地成名，但刘梦霏只回答历史和游戏相关的问题。当年也有 MCN 机构希望借助刘梦霏特殊的学术背景打造明星网红，但当时正在清华读博的她还是希望做一个隐居幕后的专业工作者，而不是直接到台前来被消费。最终，她还是从幕后走到幕前，将她的游戏知识分子作用最大化。

如今的刘梦霏，本职工作是做为大学教师，培养学生、上课、做科研工作。她开设的本科和研究生课程都是以游戏为主题，也旨在让学生正确认识游戏，懂得“虚拟世界对现实世界意义的修补，是游戏化得以实施的精髓”；并且带领学生接触一些游戏化的设计，进而产出有意思的游戏作品，能够在一个比较宽松又有社会关怀的环境下地去做东西。此外，刘梦霏还开办了多场游戏学术论坛，为许多游戏打造学术基础土壤；另有为蒲公英中学等公益性学校合作，致力消除不同阶层因为游戏力拓展差距而导致的阶层壁垒。她还将足迹踏遍全国，除了田野调查外，还进行策展活动，向一般民众宣传游戏的积极意义和普世价值。

当然，最吸引眼球的事迹，莫过于在北师大创办游戏

的人档案馆。

赫伊津哈在代表作《游戏的人》一书中，就曾提到“游戏性质的竞赛精神，作为一种社会冲动，比文化的历史还要悠久，而且渗透到一切生活领域，就像真正的酵母一样。仪式在神圣的游戏中成长；诗歌在游戏中诞生，以游戏为营养；音乐舞蹈则是纯粹的游戏。智慧和哲学表现在宗教竞争的语词和形式之中。战争的规则、高尚生活的习俗，全都建立在游戏模式之上。”

这部二十世纪三四十年代出版的作品，就已经揭示了游戏的本质，从前文慕容非对于“游戏人”的定义，赫伊津哈和《游戏·人》的理念颇有殊途同归的味道。当然，赫伊津哈的思想也成为刘梦霏的重要学术源泉，也是“游戏的人”档案馆的名称来源。

刘梦霏结合赫伊津哈的理论解释：“每一代人有其的特点，每一代人可能也会有自己选择的表达方式——垮掉的一代选择通过摇滚来表达自己；80 后 90 后则是通过游戏来表达他们这一代的精神。”

我对此深以为然。诚然，游戏既是我们这一代人连接世界的入口，也是情绪宣泄的出口。当中的点点滴滴，理应被很好整理纪录，成为这一代人乃至更多人的记忆。

“国内很多游戏杂志在 17、18 年前后相继停刊，纸媒消亡后，更让人觉得中国游戏的一些历史的丢失已经无可挽回。同时因为中国游戏行业本身也很年轻，到现在也就三四十年。而国内的开发者本身也没有档案保护观念，这导致很多早期的老游戏，包含中国开发者自己的这些游戏资料都流失了。”

刘梦霏对此颇感痛心，决心建立一个保存中国游戏与中国游戏人的回忆、激发新的创作与扎实的研究、提高社会大众游戏素质的非盈利组织。由此有了 2018 年开始的“游戏的人档案馆”（Homo Ludens Archive）。她不试图建立博物馆，而是试图以档案馆作为游戏行业的一个“基础设施”，通过各种社会实验以及面向长期正向社会价值而探索的各种根植于现实的研究与实践活动来提高游戏的社会地位。之前 UCG 出品的《主机大全》中，也有该档案馆的报道。

这种电子游戏档案馆乃至博物馆在国外早已有之并引人瞩目，像收藏了超过二十五万件藏品的美国游戏学术研究档案馆；近年风头正盛的 Embracer Group 也斥资 200 万美元，收集历史上所有游戏的硬件、外设以及实体卡带和光盘，试图建立一个游戏历史档案馆。

当然，无论是对“游戏的人”电子档案馆的发展而言，还是对于中国游戏文化的研究、创新和推广而言，都不是一蹴而就的事情，

刘梦霏对于我那句“职业需要沸腾，事业需要沉淀”颇为赞同：

“我本身作为一个历史系出身的人，我所仰望的前辈们都走得慢而且稳，不急收获，愿意沉淀。虽然现在的环境有些变化，但我也努力地想尽可能长久地做一些扎实的研究。投身新方向肯定会面对更大的不确定性，在职业晋升上也会更慢，但反正都要熬这么多年，为什么不做点真正有意义的有贡献的事情呢。实际上，我自始至终都是一个玩家，我把这整条游戏之路都当成是一场大冒险，即便《塞尔达传说》也远没有我生活的现实世界有那么多的可能性或刺激体验 。”

临了，刘梦霏还告诉我，我写卷首企划的好些期《游戏·人》都已经被当成馆藏，收录在“游戏的人”档案馆中。与有荣焉之余，我也衷心祝愿《游戏 · 人》和“游戏的人”能够携手迈向新的明天。



第7辑

《游戏 · 人》第 7 辑，收录的主要内容有 :《任天堂网络化历史》《寻找失落的宝藏》《Miss 圣瓦伦丁——漫谈爱情的 26 个关键字》《围绕在〈影之心 II〉身边的一切》《世嘉忍全系列巡礼》。卷首特辑是知名度非常高的《业界的里侧——SQUARE 与 ENIX 的恩怨纠结》。

聂俊

全能游戏人面面观

在我约定好采访聂俊的当天，广州久违地出现了全城大堵车。让本来预定好 40 分钟的行程，硬生生拖到了两个小时。当我快要赶到采访地的时候，已经比约定时间晚了半个小时。正当我通过微信想要再次表达歉意时，晚上还要主持一个小型活动的他却率先回复——“哈哈应该是因为我们搞活动吧。”

聂俊不愧是善于面对镜头和观众的 B 站大 UP 主，这句话扼杀了碰面时的尴尬，让本次采访始终处于一种轻松的氛围中。

在这次的十组受访者中，有人是专精于一处，有人则是对整个游戏产业的各个环节均有涉猎。如果说《游戏・人》初代责编慕容非作为游戏开发者几乎踏遍了各个硬件领域，那么聂俊则是涉及游戏产业链各个环节的“全能游戏人”。

在这次访谈立项之初，我和责编们商定聂俊作为主要采访人的时候，为如何将他归类而发愁。我所认知的聂俊，是一个多元化的人物。与拼命三郎一起在广州，在这个并不是十分适合开店的特殊时期，筹办了万物破元——我们多次提到过的一个有爱的地方；还一起创办了游戏博物馆，接受过各种各样媒体的采访；他曾是电脑软硬件销售，后来又成为游戏开发者，又是知名游戏 UP 主，又是游戏咖啡酒馆老板和游戏博物馆的投资人，甚至还是一个 20 人规模独立游戏开发工作室的 CEO 和游戏制作人；当过美工、做过游戏策划、种过田（现实中手拿锄头背对烈日那种）……他几乎参与到游戏产业的每一个环节，可以说是游戏行业“万金油”一般的人物。就此，我也曾从这个方面询问聂俊，“到底哪一个岗位才是他最喜欢的？”



他笑笑……诸位也等等，等我说完他的故事，再公布答案。

从电脑店起步，别具一格的游戏思路

全能游戏人的第一个角色，肯定是玩家。聂俊对游戏，尤其是 PC 游戏的钟爱并非一朝一夕。他很小就爱玩电脑，加之研究电脑装机和维修等知识。长大之后为了帮补家用，赚点零花钱，他去了电脑城打工，顺便帮同学和家里人装机和维修电脑。据他回忆，当时电脑城旁边有一家叫联邦软件店的卖正版软件和游戏的地方，聂俊也会顺带帮他们给自己的客户推销一下游戏，多了一条赚钱的途径。从此以后，他就一直有接触正版游戏，而且数量较为庞大，基本上当时市面流通的游戏都能拿到。当中除了很多国外经典的中古游戏，国内游戏也不少：武侠、科幻，各种各样都有。那时候觉得非常有意思。

我顺势请他迅速说出 5 款最喜爱的游戏，聂俊终究还是思考了片刻，才在脑海中艰难地甄选出 5 款游戏，并详细说明了理由。

第一款是国产游戏《刀剑封魔录》。与当时流行的 ARPG 类武侠游戏不同，它更侧重于格斗技巧的运用，动作也更为细腻。聂俊一直认为，这部游戏在当时甚至很长的一段时间内，都属于中国游戏的巅峰之作。游戏非常有创意，极具文化特色，里面有对中华文化的深入探讨，而且美术功底过硬，直到现在很多海外玩家都有在玩。值得

一提的是，聂俊出身“武学世家”，从小习武和学习武术文化，后来也担任过游戏美工，所以对《刀剑封魔录》表现出极高的认受度。

聂俊提到的另外两款国产游戏是《傲世三国》和《梦幻四驱车》。“那个时候我们很喜欢玩《帝国时代》，虽然里面有中国，但更像是给别的文明换皮。而《傲世三国》出现了之后，我觉得很惊讶，算是我最早接触的能把中国题材做得比较好的策略游戏。同样的因为我小时候爱玩四驱车，《梦幻四驱车》把现实中的很多四驱车素材都放进去，在游戏里你可以去组装去比赛。现实中很多零件是买不起的，譬如说那些‘天价’马达和‘大包围’，但是在游戏里就可以无限使用了。”

这款与现实紧密相连的游戏圆了聂俊设计四驱车的梦想，并且启发了他日后多做一些与现实相关联的作品。而结合聂俊从小习武的经历以及他所见识过真实且庸俗的“江湖”来说，聂俊认为如今游戏从业人员不要总是想着开发一款武侠游戏，首先武侠离现实实在太远了，第二个是臆想中的武侠跟现实的武侠也很远。如今武侠游戏的现实性连接太少了，还是要多从现实社会去找作品。

还有两款是海外游戏，一个是《博德之门》。“它从完全不同的角度来讲 RPG 的故事，这种体量和开放世界的形式是很少有的。直到现在我依旧觉得《博德之门》讲故事的形式是比较高明的。虽说现在的 RPG 在画面、系统上都挺不错，但是在叙事方面的创新，我觉得反而没有《博德之门》这么好，这是我推荐的主要原因。”

最后一个是“《模拟城市》系列”，最喜欢的是第三代和第四代。“我们很少从市长的角度或者说从宏观的角度去看一个城市，玩这个系列的时候会对这个城市有新的理解，甚至会觉得原来这个城市的运转背后是有规律的。反过来你就会觉得生活中很多乱七八糟的事情，其实也是情有可原的。比如说我们会抱怨城市哪方面建设得不好，或是哪个规定不好。但其实从宏观角度来看，你会发现原来上面其实有在做事情，只不过做完之后不能立马显现，或是显现之后普通人可能感觉不出来，但其实生活在慢慢变好。这是个很理性的东西，但是反而会让我玩出很感性的感觉，让我理解这个社会，理解世界怎么运转，所以我很推荐这个系列。”

《魔兽争霸》与《游戏·人》

21 世纪初，互联网泡沫破碎，国内互联网却是迅速兴起。虽然家里没有网络，但是聂俊并不喜欢泡网吧，他玩的多数是单机类的游戏，并不太喜欢对抗。但《魔兽世界》却是少有的把他拉到网吧去的游戏，而且一玩就玩通宵那种的。他觉得和朋友一起玩游戏，会变得更有意思。《魔兽世界》面世之前，各大游戏杂志都在说这个事情，那个时候网络并不发达，大部分对游戏的知识都来自于杂志。

“比如说那个时候我们中国接触不到 Xbox 是主机上最强的这个概念，是杂志给



第8辑

2004 年 7 月推出的《游戏·人》第 8 辑，收录了《美国漫画百年史》《当皮克斯遇上迪士尼》《异度世界的真实》《铳墓动画版剧情介绍》《寻找失落的宝藏 · 下篇》。游戏小说收录《那时花开 》《开始游戏吧》，卷尾特辑介绍了日本战国武将独眼龙政宗。



到我们。当时候‘《魔兽》系列’我基本上没有接触过，游戏的世界观是杂志传递给我的。看过杂志才知道原来《魔兽争霸》这个 IP 那么厉害，才知道原来他们会出《魔兽世界》，这个 IP 又是多么受世界期待。这让我在《魔兽世界》刚出的那一天就入手了，还入了一个典藏版，有个纪念铁牌。杂志诚不欺我。”

游戏杂志之于聂俊，不仅仅是知识上的“补习”，更是聂俊寻找共鸣者的契机。后来聂俊正式投身游戏开发领域，并且成立了 Gamker，那时候他总感觉同行太少，非常孤独。偶然间在《游戏·人》杂志上看到很多同行的事迹，以及像游戏档案馆、游戏机室这样的机构，还有游戏收藏者，了解到了原来这个行业还是有很多同行的，这才感到前行并不孤独。而且通过《游戏 · 人》，聂俊才知道在广州本地也有很多同行，“大家可以聚在一起，变成可以燎原的熊熊烈焰。”这给了聂俊和拼命玩三郎做线下店的动力。

我问他做线下店和线上交流的差异，他说：“虽然线上是一种很好的沟通方式，能拉近人与人的距离，但只是拉近了一定距离，还不够深。之前我认识线上的很多 UP 主和博主，大家并没有太多深入的联系。但只要搞了线下‘面基’，就会有更深的合作。有了线下店，大家就可以来这里集合、聊事情，玩得很开心。”

后来《游戏 · 人》联系到聂俊的线下店，想做这个店的采访，他很高兴。通过采访，能让更多人知道这家店，大家聚在一起，他的努力便有了意义。我问他，《游戏·人》在这中间是否属于“煽风点火”？聂俊笑着说，《游戏·人》确实是把整个行业的小火都带动起来了。

全能制作人的多元发展之路

2015 年中旬，已经担任过游戏美工和一些小型游戏制作人的聂俊，在虎牙开启了人生中的第一次直播。他搞直播和创业的初衷是做一款自己的游戏，所以才想要在直播的时候聊游戏。聂俊算是比较早露脸直播游戏的玩家，在直播过程里，他不仅是一名玩家，更像是游戏的美术开发者甚至是制作人。他经常玩着玩着就停下来跟观众说这里是制作者怎么设计的，有何深意之类的话题，当时的观众们没看过这样干货满满的直播，而对于他们抛出的问题，聂俊也能一一解答，这种互动感是其他只在直播玩游戏的主播所无法比拟的。

播了几个月后，聂俊发现愿意看的观众很多，但总会有人问些重复的问题，于是就不如加入录播。录播做了一年之后，到了 2016 年末开始正式打造团队，渐渐从个人频道转成团队形式。“那时候招了两三个人，在小酒吧的车间和仓库里面工作，这是第一个转折点。”

成为主播之前，聂俊在游戏行业工作了 6 年，从 2006 年到 2012 年。之后他离开了游戏业一段时间，去学习商业上的东西，从事咨询顾问行业。直到 2014 年的时候，他回归初心。他很满意自己从商业上学习到的知识，因为从商业角度看游戏业，会发现很多不合适的东西。特别是独立

游戏业，大多数单机独立开发者不懂商业逻辑和理念，这导致他们很难成功。他觉得应该把商业理念带到游戏行业中，赚钱重要，把牌子做大也很重要，不能够只有梦想。

在聂俊团队的努力下，他的视频保持稳定更新，一开始月更，慢慢加快到周更，聂俊也开始计划自己的独立游戏项目。但到了 2017 年底，公司资金链断裂，剩下的钱连 2 个月工资都发不起。聂俊便跟团队说："我把剩下的钱全发给你们，这此钱只够一个多月的工资，但我希望你们撑两个月，两个月之后，如果行我们继续，不行我们就解散，破釜沉舟。"

幸好一个月后，他们就有了第一笔订单，从此之后他们开始能接到一些广告合作。尽管不多，但他们会优先选择推广一些硬件，尽量不推广游戏。创业初期很难，找不到任何资金和资源。2019 年他的事业开始有点起色了，于是在年中确定从纯媒体纯内容转向做游戏，游戏跟内容结合。

我问聂俊，他最喜欢哪一重身份，他毫不犹豫地说是游戏制作人，第二是美工。如今虽然身兼多职，但热爱美术的聂俊还是会主动给游戏画一些图。"不过他们反而会觉得我画的不合适。哈哈哈……"聂俊笑着吐槽。

展望游戏界与《游戏·人》

接下来，我和聂俊谈到了中国游戏的发展，他感叹国内还没有建立起一个游戏文化的氛围。

"我个人认为中国未来的游戏文化肯定会越来越强，越来越丰富。但这方面我们不仅要推动它文化的属性，因为文化的东西哪怕你不去推动它，它会慢慢成长，而且就算没有游戏文化也会有别的文化出现，彼此间是互相蚕食的。"

聂俊认为，游戏文化要与科技相结合。假设国内一直没有出现游戏，别的娱乐就会取代它形成文化，不会出现空缺，但是科技不一样。如果没有科技，它留下的真空是没有办法弥补的。在聂俊的游戏理念里，游戏应该跟未来去做连接，多做科幻作品，因为科幻跟现实是会有连接的。

进而，他谈到了游戏的教化作用："我想说的是，游戏不能把一个人教育成专家，但他可以去发掘小孩子的乐趣。这样当孩子去读书的时候，他会更容易代入进去，更容易吸收知识。"

聂俊希望通过自己丰富的从业经验，在游戏发展和游戏教化方面都做出自己的贡献，而迈入二十周年依旧初心不改、致力传播游戏趣味文化的《游戏 · 人》正是聂俊理想的"伙伴"。

"20 年，在游戏行业是一个很大的跨度，能够一直坚持到现在是非常难得的事情，它给了这个行业很多希望。纸媒的认真态度，也让社会看到了我们游戏人的认真态度。以往我们玩家在别人眼中只会玩游戏，没有将游戏当成一项事业去认真对待，因此始终得不到社会认同。只有我们认真对待自己钟爱的游戏事业，社会才会认真对待我们，所以我们才做了游戏档案馆。"

正因如此，聂俊寄语《游戏 · 人》：

"《游戏 · 人》是'游戏人'给到游戏人的希望。希望 20 年、50 年、100 年、200 年一直做下去！"



第9辑

《游戏 · 人》第 9 辑，收录的主要内容包括：《路向何方——中国游戏市场发展障碍》《游戏世界名校导航》《视频游戏的商业艺术——EA 的成长故事》《龙与地下城 30 周年纪念特辑》《"论美"与"辩日"——从美日游戏之争所引发的思考》。

Herman

中古游戏机“大玩家”

如果各位去过广州的万物破元咖啡酒馆和破元电子游戏档案馆，一定会对里面丰富的游戏机收藏品惊叹不已。但我们不知道的是，这里数量可观的部分藏品，其实都来自一位中古游戏机销售商——Herman。得益于万物破元主理人拼命玩三郎的引荐，我得以和 Herman 有了一次详谈，除了唤起不少共同回忆，还从中得以窥见这个游戏次生行业的许多方面。



每个资深游戏玩家的背后，或许都有些与众不同的故事，Herman 的游戏人生也是如此。

与“小孩”共斗

Herman 的游戏生涯，如果以十年为期，可以分成三段。早年家境并不富裕的他，直到 20 世纪 90 年代初期，也就是三十年前左右，才拥有自己的第一台自己的游戏机。他至今犹记得当年是在北京路的太白商场，买到了那台名为“海天使”的 FC 兼容机，并随机获得“稀有道具”——《魂斗罗 2》卡带一盒。

Herman 笑言这是他的“发家利器”，“当时许多同学初接触的都是《魂斗罗》《超级马力欧兄弟》和《雪人兄弟》这类名作，却鲜有人接触过《魂斗罗 2》，我就凭借这盒卡带跟周围的同学换遍各种游戏。“



Herman 身边有很多家境不错的同学，让他在交换中难能可贵地接触到更多的游戏，这些宝贵的经历在他的心中深深地埋下了种子，直到多年后的某一天才生根发芽。

等到年岁渐长，和很多喜欢流连租机房和游戏厅的少年一样，迈入青春期的 Herman 也曾在那里挥洒过不少青春。而最深的“童年回忆”，莫过于他曾和“小孩”曾卓君有过不少次对战，并且有胜有负。当然了，那时的“小孩”就真是个小孩。

“他那时比我们都小好几岁，我们当时都叫他‘靓仔’（在粤语中用阴平调发音，就是小孩子的意思）。”

“小孩”跟着自己的父亲到处去街机厅，很多地方都能看到他们的身影，也不是随意游玩，而是专门去挑战那

些比他大数年的哥哥——“小孩”一旦输了，他父亲便会丝毫不会顾及情面地当众批评。

“或许正是这种家人的支持和从小锻炼，才有了今天的成就吧。”Herman 不无感叹地说。

就这样 Herman 度过了他的第一个游戏十年，迈入 21 世纪，他也从一个少年变成了社会人。

对于 20 年前最为深刻的游戏经历，他坦言小时候娱乐实在太少，所以每一个游戏都会很用心地去玩，通关不过是个开始，背关则是进阶，还要熟练到记住每一个道具的爆出位置，以便用更快的速度通过关卡。就这样他和身边的伙伴对游戏有了更多的认知，学会了参考《游戏机实用技术》等杂志上的攻略，更好地享受游戏乐趣；也会通过《游戏 · 人》了解开发背后的故事，拓宽自己的游戏文化视界。

“那段时间是看杂志最疯狂的时候。”当时的 Herman 随手翻阅着手中的《游戏 · 人》，借此打开自己的记忆库，“后来也一直有关注，了解到了不少体育游戏。”

Herman 是乔丹球迷，恰逢 2002 年是篮球之神职业生涯真正意义上的最后一个赛季。除了每场比赛都有留意之外，Herman 还千辛万苦淘到了 DC 版的《NBA 2K2》和以乔丹做封面的 PS2 版《NBA Street》。这两款体育游戏在当时堪称顶级，被前者流畅的游戏画面深深地吸引，也被后者中所呈现的丰富技巧所折服，尽管后面还经历了《NBA 2K9》的洗礼，但时至今日，他仍不时会拿出那两款 21 世纪初面世的游戏，体会一把从二十年前穿越而来的快感。

感谢万物破元的负责人拼命玩三郎提供了很好的游戏和设备，我们在采访过程中可以随时将所谈到的游戏转化成可供操作的游戏。我得以在 Herman 精湛的“球技”中体会到他对这些游戏的热爱。

同样得益于此，让我惊喜地发现，我和 Herman 在游戏观念上有着出奇的一致：喜欢将游戏时间定在 48 分钟，好让自己在游戏过程中尽情地摸索各种技战术；还喜欢发球就将球给乔丹，然后用篮球之神从“西岸带到东岸”（粤语解说常用俗语，指的是球员持球一条龙进攻），再用惊为天人的终结技巧将球送进篮筐。

特殊的游戏理念碰到另一个有趣的灵魂，独特的意趣得到释放，此间的快乐，难以向外人道。

转换赛道，人生处处是机缘

人上了中年，见到许多事物都难免回忆起往时种种，我们就着篮球游戏这杯“老酒”，从事业角度谈起我们的青年往事。

不少人年轻时都有兼职经验，西式快餐店便是其中一个主要出路，但是 Herman 的任职经历也似乎有所不同。二十年前入职金拱门后，Herman 一做便是八年，一路



第10辑

2005 年 1 月推出的《游戏·人》第 10 辑，好戏连台，主要内容包括：《业界的里侧 Vol.2 失落的泰坦王朝（上篇）》《次世代战争十年梦回》《战国无双武器漫谈》《勇者斗恶龙系列回顾》《天生鬼才：蒂姆 · 伯顿》《幕后英雄：游戏制作职业探秘》《站在荒木的掌心上起舞》等。

从时薪三块五的店员，一直做到分店经理。

如今许多人都会感叹日常工作过多，以至于基本上没办法像过去那般自由自在地畅玩游戏，但 Herman 却不然。据 Herman 介绍，当时快餐店所占用的工作时间比起一般上班族要少得多，使得他的游戏时间并没有因为工作而减少，在那段时间，适逢网络游戏正当时，他也会和朋友们在网吧玩许多联网游戏。如今很多人都喜欢到茶饮店去蹭网联机游戏，而更早的时候，人们更多是拿着 PSP 到咖啡厅联机，Herman 也不例外，“那时候能够和朋友在星巴克联网玩上大半天”，不过正如他去租机房却极少玩《实况足球》那样，他在 PSP 联机中也很少玩“《怪物猎人》系列”，只是转移了战场，继续深耕篮球游戏。

只是当我问他这十年印象最深刻的作品时，没想到他的回答却是在 PSP1000 上玩的《波斯王子 时之砂》，无巧不成书，当年的我也刚好在 UCG 旗下的《PSPe 族》上撰写这个游戏的同人小说，让我们又一次打开了新的话题。

出于对游戏钻研的喜爱，Herman 甚至没有去搜索攻略，只是一点点地去摸索怎样通过那些设计精妙的关卡。

卡关的时候总是会给自己压力，“那时总想着这关过不到，接下来又要几天才能续关再战，越是这样暗示自己就越急躁。”当时 Herman 甚至每天起来都会发现自己掉了不少头发。

Herman 前前后后花了近一年半的时间，才将《波斯王子 时之砂》通关，而神奇的是，在他通关之后，他掉头发的情况大有改善。

“那时候真的可以说是‘痴迷’。”对于那段游戏生涯，Herman 不无感叹，“那时候闭上眼睛都是主角跳动的身影……”

这个经历又一次触动了我，我向他表达了自己也有类似的经历，不过那还是玩《热斗拳皇 96》的时候发掘连招后按 SELECT 键慢慢琢磨，谁知道 Herman 也是这个游戏的忠实玩家，又让一次回忆变成了现实重温，这次轮到他被我一套套不可思议的连续技所震撼，我也没想到已经十多年没玩的情况下依旧能够让疯狂八神在 71 次屑风连击之后依旧能够接上超必杀，依旧能利用时间差让鬼烧在下压时砸中对手顺势再接连招，大门、罗伯特、安迪、草薙京依旧能将对手逼到墙角，然后用疾风骤雨而近乎无赖的攻击收割对手……

激战正酣时，我们点的金拱门外卖也到了，我们的话题也顺理成章地转到了 Herman 的新职业上。

2009 年的最后一天，Herman 离开了任职十年的金拱门，我和许多普通人一样有着相似的疑问：为何要放弃一个已经从事多年并且有晋升前途的职位，转而投入一个完全陌生的行业。Herman 坦言这放弃了工作是冒着极大的风险，也是很多机缘巧合之下的结果——“尽管我已经说过无数次，但我还是很想再说。”

一切要从那个深夜班开始，当班的 Herman 完成了工作，便百无聊赖地刷淘宝，突然他看到有人出售一台成色十分漂亮的 SFC 游戏机，附赠超任博士七代磁碟机以及数张写好游戏的软盘，售价仅为 180 元。

见猎心喜的 Herman 虽然囊中不算富裕，但是这个价格实在过于诱人，他还是没有过多犹豫地将宝贝拍下来。

王尔德曾说，人生两大悲剧是“得不到”和“得到了”，SFC 上手畅玩一个星期之后，Herman 对其的新鲜感褪去，无聊时好奇心骤起，于是他用摄像头拍下了这些物品，随后将照片上传到某论坛的二手产品销售区，并且标价 380 元。

“那时很多人把东西放到上面更多是显摆。”

让 Herman 没想到的是，仅仅过了几分钟他就收到了站内求购的私信，那人爽快地拍下了那些东西。Herman 原本以为只是个别事件，但抱着不妨一试的心态，又买了一台放到网上，这次测试的结果同样让他十分满意。



在那个互联网大潮刚刚兴起的时代，Herman 只要简单动动手指就轻松赚到了几天的工资，这种机缘巧合的红利让他大受鼓舞。他联系到那位卖家，并表示自己也有兴趣成为类似的商家，对方拿出一箱货，以一千五百元的售价让 Herman 打包带走。箱子里有很多的杂七杂八的游戏机和卡带，颇像今天开盲盒，不同的是，那老板保证 Herman 能从这箱货物中赚到不错的回报。果不其然，Herman 几天不到便卖出了其中的三分之一，纯利润更是数以倍算。

或许看到这里大家都会有疑问，为什么那个商家不自己去论坛上卖，反而卖给 Herman 以赚取更微薄的利润。其实这也是我当时的疑问，Herman 看出了我的困惑，他用当时的另一个故事给出了答案。

当淘宝商家的下游分销已经不能满足 Herman，于是他在高人指引下来到了深水埗鸭寮街。在一个简陋的小摊上，他遇到了一位行家，一眼就道破了他的目标。Herman 至今还记得后者带他仓库，当大门打开的一刹那所带来的震撼——两三平方的角落里，一台台 GB 组成的巨柱充栋而立，其余位置也被各种游戏设备和游戏载体填满，给目不暇接来了一个最佳诠释。

“当时也没有太强的发社交媒体的意识，不然拍下当时的情景一定会火。”Herman 说到这里时不免有些懊悔，不过他在十数年前也没有想到，此后他会一次次被相似的情景所震撼，并且最终也成为了这样有着大量存货的经销商。

如果单从营利的角度，批发虽然利润稍薄，但是拥有大量货源的情况下，批发其实是一个更好的变现方式，当然，如果要成为一个中古游戏机批发商，意味着全身心投入和承担更多的风险。

Herman 也曾犹豫过要不要在这个年纪迈入一个全新的行业，但命运之手似乎在帮他做出抉择。此时恰逢妻子临盆，家里没有其他人可帮忙照顾，而在店经理的工作虽然名声很响，但还是要花费更多精力去处理工作，而且这份收入也不足以养妻活儿，促使他终于下定决心，因利乘便地改变了人生赛道，直到今天。

之所以是因利乘便，皆因那时“毒奶粉事件”余威仍在，人们对国产奶粉的信心远没有恢复，代购港版奶粉的特殊产业就此兴起，珠三角很多有条件的人则是自己亲身上阵，去中国香港“走粉”，这当中就有 Herman 的身影。那时的 Herman 经常往来粤港两地，背包中总是装满了给女儿买的奶粉和纸尿裤，行李箱里则是在合法范围内装上了中古游戏机。只是随着女儿的长大，婴幼用品不再是必需品，而单纯人工搬运的进货方式也不能满足 Herman 业务发展的需要。

在十多年的从业过程中，Herman 前后换了三次合作伙伴，每次都是更上游的供货商看中 Herman 的出货能力，主动找上门来，Herman 也得以在数年间不断“闯关升级”，他还从一台诺基亚 N73 的背光屏幕中找到灵感，自己改装了 GB 的背光屏幕。此举不仅让苦屏幕久矣的老玩家得偿所愿，他也因此赚到了第一桶金，有了更充足的资金，Herman 终于成为了一个合格的中古游戏批发商。最明显的标志是，当年让他惊叹不已的货仓，Herman 现在也拥有了，并且是两个。

如今 Herman 主营 PSP 和 GBA 的中古机业务，他的合作伙伴是位“巴铁”，喜欢在全世界收集各种有趣的中古机，再由 Herman 手下分销。他有三个下线经销商，这些人也并非零售渠道商，还要再拓展其他销售渠道，每个月大概都能出货超过 1000 台，淘宝几乎有三分之一的中古游戏机卖家都从他这里进货。



第11辑

《游戏·人》第 11 辑于 2005 年春季推出，收录了特别企划《不求最好，但求最酷：游戏界房地产业调查报告》、GAME SHOW《莱茵河畔的叹息：女神的侧身像·战士的横颜》，以及《光屁股的小金人——奥斯卡历史趣谈》等精彩内容。



这些十多年前的掌机竟然依旧如此受欢迎，想来也颠覆了很多人的认知，尤其如今第七世代主机总体销量超越了《游戏 · 人》创刊时的第六世代主机；同样的，也是活跃在那个时期的 PSP 和 GBA 早已停产，甚至早就被认为彻底退出历史舞台时，竟然在中古市场有这样惊人的销量，其中门道着实让人费解。

“很多像我们这样的 70、80 后玩家，其实玩不动 NS 和 PS5 这类新游戏机或者 3A 类大作，他们反而会喜欢 PSP 这类游戏机，价格不贵，性能也不错，而且还能安装各式各样的模拟器，足够满足他们的情怀……”Herman 做出了合理的解释，“而且他们拥有了一定的经济能力，足以让他们为自己童年回忆付出不菲的代价。”

在 Herman 所举到的例子里，不乏潮汕老板一掷数万请他帮忙补完童年美梦的事例；也有外国商家原本只是以零售方式试玩了一台改了背光 GBA，到后面干脆连续批量进货……这都是零售给 Herman 带来的收获。

正因如此，尽管批发业务颇为顺利，Herman 并没有割舍零售业务，不仅是因为零售还有不错的利润，还有一份情怀在其中。

他建立了许多群组，里面有很多由买卖而结识到朋友，我加入了其中一个“怀旧游戏群”，Herman 不时将自己收来的精品游戏机分享给那些这些朋友。“能让好东西找到好归宿，又能让朋友们用低于外面高昂的‘炒价’买到心头好，通过交易加深友谊，这让身为群主的我更有使命感。”

这个群体如今已有七八十人的规模，其中就包括万物破元的主理人拼命玩三郎，后者也是 Herman 的重要客户，某种意义上成就了两人事业各自迈上新台阶。

珍惜和发掘与女儿的“玩乐时光”

在和拼命玩三郎访谈时，他对女儿的游戏养育方式——让孩子充分领略游戏世界，让她不会因为父母的禁止反而对游戏更加痴迷——给了我很大的启发，我也借此和 Herman 聊起游戏育儿经。

Herman 呈现出对游戏的“痴”，而这种“痴”也传达给了他准备上初中的大女儿。Herman 说他的女儿也是一个“游戏痴”，每次玩游戏都全程投入，最近她对《我的世界》十分沉迷，甚至“经常会做开口梦，全都是游戏中的内容”，颇有其父之风。

不过为了玩游戏的问题，Herman 夫妻曾经进行了深入且激烈的“探讨”。由于收到游戏机或者游戏的时候，基本都要亲自进行测试，确保商品质量，顺便也享受一下游戏时光。因为没有专用办公室的缘故，Herman 这些操作都是在家里进行，就难免影响正在做功课的女儿。

为此 Herman 减少了自己玩游戏的时间，唯独没有放弃的是和女儿共同游戏的时光，而且通过借助游戏传达自己的教育理念。

“每个人都需要一个发泄的空间，沉迷韩剧中的欧巴，又和沉迷游戏有什么不同呢？”Herman 的话非常有见地，“能考年级第二，这就说明游戏并没有对她的生活造成影响，相反就像最近我们最近在玩《街霸方块》，我都会引导她思考怎样组合操作才能变得更好，她也慢慢学会了。”

Herman 也承认自己有些私心，当儿时玩伴渐行渐远渐无书，让女儿日后可以“陪玩”，何尝不是一种相互成全。在这一点上，已为人父的我深感认同，而随着儿子来电催促我回家陪他玩《宝可梦传说 阿尔宙斯》，我和 Herman 的采访也暂告一段落。

默云

被《三国》和《仙剑》推着走的游戏“云游者”

部分游戏具有高度的艺术价值，这一点在如今已经被不少人接受，但是游戏的载体——卡带、光碟、包装和周边等等介乎于“玩具”和“收藏品”之间的物品，到底算不算艺术品，或者说是否具收藏价值，背后是否具有更深或者更有趣的文化内容？这是个值得研究的话题。

当然，真正从文化角度去研究这些产品的玩家还是少数，更多是由收藏入道，很多人都对自己的藏品的故事如数家珍，而当中更是一部分人会详细研究这些游戏背后的文化，探索它们对游戏业界的影响。这些身兼玩家、收藏者和研究者三重身份的人，涉猎的方向更不相同，而今天我约谈的默云，他研究的领域十分小众——中国（包含港澳台）所开发或出版的怀旧游戏，再加上他自诩的身份是颇具话题性的“云玩家”，这让他的故事开始变得有趣起来。

天生的“云玩家”和研究爱好者

1991 年出生的默云自小就因为身体较弱，基本上没有去幼儿园。为了弥补他童年娱乐活动的不足，在他两三岁的时候，默云的父亲就给他买来一台 FC。小孩子不懂太复杂的操作，更多时间是看家人游玩。但在偶尔用光枪击中鸭子之后，他深刻地体会到了游戏的魅力。

4 岁的时候，他的舅舅买来了世嘉土星，他就在舅舅身旁，看着对方游玩《三国志 VI》和一些足球游戏。当我笑言他这样算不算“天生云玩家”的时候，默云对这个说法十分认同。在他日后对于中古游戏的研究生涯中，“云游戏”的经历对他影响巨大，而他之所以将自己的笔名改成“默云”，便是对当年“默默地云”的高度概括。

“说实话，当时不过是个小孩子，怎么明白那些复杂的游戏内容。不过云游戏也不是不能体会到游戏乐趣。”

后来在潜移默化之下，竟硬是让默云看出兴致和门道，他不仅成为一名球迷，而且和许多广州球迷一样，默云也一名死忠的“红魔粉”；和朋友一起去包机房玩《实况足球》，则是默云至今依旧保持的习惯。对于近来《实况足球 2021》正式关服，默云却没有太多的感觉，毕竟与朋友相聚才是重点，而同样是《实况》玩家的我，也顺理成章地约定在采访之后来几场球赛，无论是在虚拟还是现实世界。

至于“《三国志》系列”也是默云玩得最多的游戏系列之一，“从《三国志 IV》开始，几乎每一作上市时我都会第一时间买来，然后用最高难度通关一遍。”除此之外，那时几乎所有和“三国”题材相关的游戏，从热门的《真 · 三国无双》和《吞食天地 II 赤壁之战》，到相对冷门的《征天风舞传》《卧龙凤雏》和《反三国志》等数十款游戏，默云都有尝试去接触，可见对这个题材的执念。“那时候有个叫‘三国游戏题材网’和‘中华三国在线’两个网站，我整天都泡在里面，将能够找到的游戏都玩了一遍。”



第12辑

《游戏 · 人》第 12 辑于 2005 年夏季推出，收录了卷首特辑《如果真的有一天，爱情理想会实现》、斑斓之书《幻想世界的旅行者：科幻大师凡尔纳逝世 100 周年纪念》、传世之书《史诗的诞生：“虚幻”背后的真实故事》等精彩内容。



或许有人会认为这是玩物丧志，但默云不同意这种说法，游戏未必能直接培养某些学术领域的专精人才，但是它们所培养的兴趣爱好却是实实在在的。“三国”题材不仅丰富了默云的游戏人生，更启发了他的创作灵感，默云能够以皇权为主线，东汉的历史为根，将东汉末年发生的事娓娓道来。在叙说汉末的过程中，不断带读者深入了解东汉往事，道出汉末只是一场结果，汉世虽百年乱而不亡，最终实则亡于乱而不亡的反噬。这个新颖的角度甚至得到了出版商的青睐，双方甚至还一度订立了合同意向准备出书，不过由于种种原因，这部作品至今依旧还没能面世。

《仙剑》情缘

不过谈及令他印象最为深刻的游戏，他却给出一个意料之外、却又情理之中的答案——《仙剑奇侠传》。只是访谈到了这里，我和默云都没有意识到，《仙剑奇侠传》将会在这次采访，更准确地说是在默云的游戏人生中扮演着如此重要的角色。

偶然的机会下，那时还是小孩子的默云在父亲朋友家里，和几个同龄人一起看姐姐玩一个电脑游戏。当看到在隐龙窟闯荡的李逍遥用万剑诀杀蛇妖，这个片段深深烙印在他脑海里，而他却没来得及记下游戏的名字，这件事使他遗憾了很久。

不过在数年后，事情出现了转机——还没上初中，默云家里就买了电脑，他也因此走进了“藏经阁”。当时没有太强的正版意识，只知道在电脑城店铺里所摆放的一个个纸箱中，有着无数个奇妙的世界，等待着他去叩开大门。

俗话常说高三是人生知识点的巅峰，而二十年前，当《游戏・人》趁着新世代的春风而创刊的时候，还没上初中的默云也迎来了个人游戏生涯的巅峰。

那时候默云玩了很多游戏，多数是《三国志VI》《大富翁 4》《英雄无敌III》和《1001 个小游戏》这些经营类作品。

有一天，好友忽然向他强烈推荐一款游戏，“当时我基本上不玩 RPG 游戏，他自己都不喜欢这种类型，不知道他为什么这么‘墙裂推荐’。”默云说到这里话锋一转，“当游戏打开的一刹那，那种魂牵梦萦的愿望一朝得偿所愿的感觉真的非常奇妙。”

这款游戏便是《仙剑奇侠传》，从此便一发不可收拾地爱上了“《仙剑奇侠传》系列”，系列各部作品他都有所涉猎，并且成为了他日后收藏相关产品的源头。

也是在相近的时期，互联网也开始兴起，默云在那段时间玩过、也看了不少人玩过大量的网络游戏，只是大多都兴趣缺缺。让他记忆深刻的不是某款游戏，而是某一类人。

那一次，他在网吧里看到有人在玩《仙境传说》，在他看来也不过是“云游戏”的过程，只是那次不谙世事的他说了句“这游戏真的好玩吗？”

言者无心，听者上头，疑问句被听成了质疑，一个正在玩《仙境传说》的青年闻声，顿时像触电般站起来，向着他们怒目相向，难听的话语喷薄而出。

“那时瞧他的架势，我以为他想要打我。”至今回想起那一幕，默云还是印象深刻，尤其是对方的态度，“没想到有成年人会为一款游戏如此偏执地维护。”

这段小插曲并没有打乱默云“云游戏”的节奏，同样的，即便学业的紧张，让默云逐渐减少了游戏时间，不过他还是会不时“云游戏”一把。

“对我而言，其实云游戏并不仅仅是如今大众所理解的看别人的游戏闯关视频，在当年在 UCG 上看到别人图文并茂的通关攻略，也是另一种意义上的云。”默云进一步解释道，“其实还有一种云游戏我最喜欢，那就是看游戏小说。”

在默云看来，小说能够将游戏里的人生百态、波澜曲折全部转化成具有想象力和诗意的文字，在“云之深处”带来灵魂的“栖居”与满足。这一点在和刘梦霏老师对谈中也有所谈及，大概是对“第九艺术”有着浓厚研究兴趣的人，都比较容易从它们的源泉中享受乐趣吧。

不过那时还只是个中童的默云并没有第一时间接触到《游戏・人》。默云一边说着一边上网翻找出了当年他在书报亭看到的最初几期杂志，在那个游戏 ShowGirl 盛行的时代，当时《游戏・人》的封面反映了时代的特色，当

时一心只扑在游戏上的默云却因为封面模特的原因而与之擦肩而过。不过现在看来，错过是为了更好地遇上，几年之后，默云真正翻开《游戏 · 人》，从此被当中的“东瀛采风”和“游戏小说”栏目深深吸引，《游戏 · 人》也陪他走过了每一次晚自习后的放松、每一次作文中的头脑风暴和每一个大学时的无聊时光。

默云读大学时候学的是国际贸易，逐渐养成了商业头脑和正版意识，他于是开始收藏有关“《仙剑奇侠传》系列”的正版游戏和周边产品。当时他买了有五十多个版本“《仙剑奇侠传》系列”游戏，光是我们熟悉的《仙剑奇侠传 98 柔情版》就有好几个版本，“里面的差别极其细微。但是放在一起十分好看。我甚至同一个版本都买了好几个……”

不过默云属于那种理性的收藏者，很快他便发现因为存世产品以及价格问题，自己无法将所有版本收集齐全；而且过于在一个游戏系列上投入太大的精力，也似乎是象征意义大于收藏价值，于是他开始逐步出售了许多“《仙剑奇侠传》系列”的游戏。只有部分核心藏品，尽管明知放到市场上会有丰厚回报，但他始终不忍卖出。

实际上默云并没有停止对这个系列的热爱，他至今仍记得刚刚到银行上班的日子里，一度十分沉迷名为《新仙剑 Online》的页游，每天都硬是在一个小时的午休时间里挤出时间，咬着面包跑到离单位不算近的网吧，做点日常小任务，又匆匆赶回去上班，其对系列的热爱程度可见一斑。

从收藏到研究，云玩家的升华

出手了大部分“《仙剑奇侠传》系列”游戏之后，“回血”之后的默云开始进入了收藏的第二个阶段——在能力范围之内广撒网，收购各种不同的心头好。

默云因此更深入地接触收藏圈，我们也得以从他的这些经历中，窥探到“国产怀旧游戏收藏”这个相对小众的圈子，并且知道了一些收藏圈内部特殊情况。

国产游戏收藏者更多是活跃在各种小圈子之中，也会有“老游戏收藏群”，整理一些资料资讯，也有不少深入的研究，熟悉的玩家间也会根据对方的兴趣爱好进行贴心提醒和互通有无。但和其他领域的爱好者不同，默云说其实更多时候是孤军奋战。

“有时候有太多同好，反而不是件好事，毕竟收藏圈不大，某一品类的好藏品多年少有面世，一旦面世，同好便成了竞争对手，这就不免尴尬。”默云自己总结，“有时在这路上，越是孤独，成就越高。”

说到自己熟悉且专精的领域，默云的话题逐渐打开，披露不少圈内特别的现象。例如一个买家买下了一款游戏之后，总是会故意在自己的收购价基础上加价，然后放到“海鲜市场”或者“孔网”出售，其实很多玩家未必真的想要卖掉心头好，只是为了显摆，但是往往会有更痴迷者给出让人无法拒绝的价格；也有一些不怎么懂行的新人，在整理物品时发现一些看不出价值的游戏盘，便会放到网上出售。这种冷门佳品往往低于市场预期价格，放出后便会像往鱼池里撒入一把饲料，唤起苦等已久的大鱼，掀起阵阵风浪。

当然，很多时候卖家只是在试水，并没有将最好的东西上架。默云和其他收藏者大多在发现有新人上架货品的时候，都会尝试跟卖家攀谈，挖掘对方手上是否还有其他没被发掘的“尖货”，也会点进卖家主页，看看对方的历史出售纪录，一旦发现心



第13辑

《游戏 · 人》第 13 辑于 2005 年夏季推出，收录了幻影斗技《撼天之道：论格斗游戏中的真实武学》、传世之书《改变世界的三十大传世之作（上）》、斑斓之书《从爱琴海到奥林匹斯山：古希腊神话传说》、游人小说《追梦游戏志十年》。



仪的产品，一些心狠的人便会以数倍的财帛去打动人心。

“大多数玩家都很诚信的，但我也试过好几次都已经发货了还是会被截胡，卖家直接追到快递点拿回东西。”默云说起这个时候，颇有些无奈，“所以我们通常发现好货时，都会让买家上架一个名字含混不清的链接，然后买完之后还会特意让买家删掉出售纪录，让这‘偷偷’进行的交易更加顺利。”

尽管十分肯定自己并非出于牟利的心态去进行收藏，但默云也坦言，这些年在买卖之间，“前前后后数百款游戏迎来送往，流水大概数十万吧。还是挣了些小钱。”

不过有钱之后，默云把大部分的资金都投入到再次收购之中，经历了一段胡乱的收购之后，他逐渐找准了自己的方向。

默云看上的是那些曾经在中国（特别是台湾省）发售的国产游戏或者代理发行的欧美游戏，而且主要是那些用软盘为载体的游戏。之所以盯上这个细分品类，当时许多台版游戏软盘依旧能够在网上买到，而且价格远低于大陆版，这让默云可以在不断购买和收藏中更有方向感，最为重要的一点是，这些收藏大多是由回忆在驱动——当年在DOS上看到《仙剑奇侠传》时的惊艳，以及之后“云游玩”系列其他作品时的美好回忆都让默云深深留恋。

巅峰时，默云曾经拥有300多款中古游戏，摆在陈列柜里，蔚为壮观。

只是事情的发展并没有像故事那样持续走高，现在默云已经不怎么再进行买卖，其中一个原因是“买不起”。

“‘老仙剑’十几个版本，绝大多数都在5000元以上。有个版甚至要几万，而且还是成交价而不是市场价。”默云进一步阐述圈内现状，“这些中古游戏毕竟是个存量市场，现在国产游戏收藏界基本上已经被收藏者清空，稀有的藏品不会轻易流入市面，懂行且有情怀买家并没有增加多少，于是更多是收藏者之间的流动，价格也越来越高……”

更重要的是，如果一直从事收藏业务，默云需要时刻盯着那些可能出现好藏品的网站，而且还要和其他收藏者“斗智斗勇”，这将耗尽他的业余时间和精力，与默云收藏游戏的初衷大相径庭。

没有了那些干扰，默云有更多的精力进行“研究”。我问他主要研究方向时，默云谦虚地答自己算不上研究者，出于猎奇的心态，其实没有具体研究方向，只是在买入和收藏游戏的前后都会详细调查该款游戏的资料，包括进行“云闯关”。

“这些游戏如果亲自上手玩，未必能完全感受到其中的魅力所在，毕竟不少是英文游戏。而且要用软驱玩游戏，也很有可能会损伤磁碟本身，所以云游戏或者玩数字版会是更好的选择，”默云再次话锋一转，“90年代初期的电脑游戏对业界影响甚远，目前大多游戏流派及玩法，大多数在那时便出现了雏形。这就很有研究价值。”

采访当天，默云带来了好几款经典游戏，他拿起一盒《地下城主》和我们细细分享。这款游戏尽管只有圈内知名，但其实它有着许多新颖的机制，对日后游戏类型的发展起到了重要的参考作用，例如技能随使用次数而提升，影响了后来的许多CRPG，知名的有“《上古卷轴》系列”；此外，《地下城主》还是最早使用3D音频的游戏之一，通过声音判别敌人方位这点也是后来射击游戏经常采用的技术……

接着，默云拿出另一部名为《永生不灭》作品，详细介绍了它与《暗黑破坏神》和《黑暗之魂》之间的文化联系，并且向我们展示做了大量标注的外网文章。下一步，他准备将其形成文字或视频作品，公诸同好。这种钻研的方式和精神与我这些年来的不少工作十分相似，让我不禁生出惺惺相惜之感。当然，不像收藏圈的内卷，这种吾道不孤是件好事。

默云说，接下来，他会将更多精力投入到这些游戏背后文化的研究之中，希望深入其中之后发掘更多有趣的背后故事。将中古游戏和现代游戏之间沟通起来，并寻找合适的方式，向玩家展示这些游戏的值得收藏的魅力，让我们祝他好运。



千草

有趣且有爱的“游戏知识分子”

在我认识的女性玩家里，千草是一位典型且理想的女玩家代表——知性、情商高、灵魂有趣、有神仙伴侣、游戏知识分子……

他的丈夫是著名媒体人栾东，也就是大家熟悉的泰坦。我和他们夫妻俩都是旧相识，奇妙的是，栾东在 UCG、网易游戏以及游戏时光工作时，我都是这些媒体的供稿人，但总是和他缘悭一面；倒是千草是我正式成为全职撰稿人之后遇到的第一位责编，至今刚好十年。

由于早已相熟，让我们的这段采访充满了调侃、温情和走心。而作为前媒体人，千草对于我的问题早就有了逻辑系统的回答，很多时候我只需要直接引用即可，不愧是我的好责编。

略带伤感的游戏人生

千草最初的游戏经历，和我们那个年代的人接触游戏的经历都差不多。

最早见到游戏机是五六岁左右，还是一个摇杆一个按钮的雅达利老主机，在街边接着台黑白电视机，一毛钱玩一次。不过这个价格对于千草来说还是太贵，所以她只是旁观，从来没玩过。

直到某次千草去远房爷爷家拜访，发现远房叔叔买了红白机。叔叔教她游玩《俄罗斯方块》和《爱斯基摩人》，这为她真正打开了游戏新世界大门。此后的游戏路上，又有不少人为千草“开门”。但更多的时候，是千草用自己的双脚去闯出“新天地”。

不得不说，游戏人与游戏人之间的心灵感应是强烈的，那位远房叔叔——说是叔叔，其实也不过二十来岁——当场发现千草有沉迷游戏的潜质，于是拉过她一顿叮嘱：“不要沉迷游戏，不然就会跟叔叔一样没出息。”

这么抽象的恐吓跟游戏的魅力相比显然不值一提，之后千草就开始了“漫漫征途”。她常常步行一个多小时到爷爷家，玩二三十分钟游戏，差不多就该往回赶，又走一个多小时回家，一路上回味刚才短暂的游戏体验。

“这个过程很美妙，甚至可以说很文艺，可惜并不持久。”

无论是回家的路，还是游戏之路，千草都遇上了一个绕不过的 BOSS——千草的母亲。千草没折腾过几次，她的母亲就感觉事有蹊跷，查清孩子是去玩游戏时，就用一顿痛揍刹停了这股“不良之风”。

当然，叔叔的“敦敦教诲”和妈妈的“拳拳到肉”都是暂时的。后续剧情颇有点烂俗，无非是千草忽悠她妈给她买金字塔学习机，再后来是电脑。美其名曰学习语文和编程，自然都是为了玩游戏。

“我的第一台电脑似乎是 MMX200，当时堪称配置豪奢。一次有要好的女同学提出去我家玩《最终幻想VII》，因为开头限时逃跑那场戏，她家电脑太慢了，遇敌光



第14辑

《游戏·人》第 14 辑于 2005 年秋季推出，收录了特别企划《另类的美学：反传统主角大集合》、ACG SHOW《福音启示录：〈新世纪福音战士〉十周年补完计划》、游人小说《樱花之红，月夜之黑》“开始 & 结束”。



进入战斗就要花 5 分钟，完全没戏。我家电脑比较快，她很容易通过了，拷走进度，给我留下了‘硬盘版’。又是一扇新世界大门，在此之前我还以为 RPG 的巅峰就是仙剑呢。《最终幻想VII》我翻来覆去玩了很多年，到高考前一天我还在偷偷玩，我妈从没发现过，她看我天天捧本英汉词典还以为是我学习刻苦。”

千草的妈妈可算是那个年代家长们的缩影，对游戏不甚了解，更喜欢用简单粗暴的方式去得到断绝孩子“玩物丧志”的“成就”。

“我妈其实极少当场逮到我玩游戏，但不知为何她就是知道我经常玩游戏，更不妨碍她常常因为游戏打骂。”

到后来千草从高校教师改行做了游戏相关工作，她的母亲提起时也是一脸“卿本佳人奈何从贼”的无奈。

直到后来千草妈查出胃癌晚期，手术过后躺在床上无所事事。于是陪护身侧的千草给母亲买了一台笔记本电脑，教一辈子没玩过游戏的她玩《植物大战僵尸》和《宝石方块》。

“我妈更喜欢前者，兴致颇高，每天精神好一点就开始玩。某天她突然跟我说：游戏真是好玩，妈妈现在可以理解你为什么喜欢玩游戏了。我听了心里狠狠一动，仿佛终于跟过去曾敌对过的某个她和解了。又有一天，她忽然跟我说：妈妈玩不动游戏了，这个游戏太紧张，一玩就心慌头晕。我说没事，我给你换个游戏，还有很多好玩的游戏。我妈打断我：其实我没有精神再看屏幕了。我没说话。也不知道说什么。我妈想了想，说：妈妈应该早点跟你一起玩游戏的。没多久，我妈就去世了。”

作为千草的同龄人，同样经历了至亲离世的我听到她的经历也是感同身受。我的第一台家用机和掌机都是父亲买给我的，也是他顶着妈妈的“高压”，偷偷地给我打开装有 PS 模拟器的电脑，但直到我的父亲肝癌去世，我也没好好地跟他玩过一场游戏，没有好好地去聊聊球赛。但



千草和栾东在《动森》里的婚礼，他们现实里没办婚礼。

想到我的父亲对于我从事游戏相关的职业并没有太多过问，倒也让我有所释怀，让谈话得以继续下去。

为“女玩家”发声

诚然，游戏这个客体对所有人都是敞开的，但在我和千草成长的年代，女性玩家受到的正视和关注远不如今天。在事先声明非歧视和引战的情况下，我向千草问起了作为女性玩家，在她的游戏经历中有没有什么特殊的经历？

“这个问题啊，可是相当政治不正确，我应该回怼一句‘为什么不问问身为男玩家有什么特别的体验’，哈哈哈哈。”千草用老朋友一贯调侃口吻回应，但随即也讲出了不少自己游戏路上作为“特殊玩家”的经历。

对于所谓的“女玩家特有的经历”，千草归结为无非只因为曾经人少。这个问题也许可翻译为“身为玩家中的少数群体有什么有趣经历”。这种经验千草可谓十分丰富，甚至超出了“女玩家”的范畴。

千草本科学的是艺术专业，那时候高校引进艺术类教师还没有今天这么高要求，一毕业后她就进了当地某一本大学做助教，教设计。刚入职那时，她经常玩《冒险岛Online》，有一次午休时间已过，她跟队友说要下线去上课，那些顶着男性玩家说上什么啊我们都准备跷课了，“我说我不敢跷啊，我就是那个老师。”

艺术源于生活，这种段子里面的剧情在千草身上真实发生过，可以说就“大学老师”这个少数群体来说体验很有趣，而“女玩家”这个少数群体却不那么有趣。

小学时千草和女同学去玩《吞食天地》，“两个女同学结伴到街机厅”这样的事并不常见，于是她们一进门全场停止游戏行注目礼，在玩的时候一群人围上来看着玩。

“假如我们是那种技惊四座的游戏高手，这个场景固然可以成为传奇；然而我们不是，这就很尴尬了。这种尴尬一再重复，中学去电脑机房是这样，高中去玩超任土星还是这样，体验实在不好。感觉自己仿佛误入了一个不属于你的地方，继而自我怀疑这么做是不是对的。”千草说起这些记忆时犹有悻悻然，而她的“少数派”经历并不止于此。

“刚开始玩电脑游戏那会儿，重庆《电脑报》开辟了一个栏目，有一位佛山玩家前辈，应该不是黄飞鸿（千草知道我姓黄，也住在佛山，这里故意玩梗），在栏目里免费为玩家解答各种游戏攻略问题。有次我打电话过去问了

些关于《黑暗王座》和《银河飞将 3 虎之心》的问题，没多久就看到栏目竟然出现‘没想到会接到女孩子的电话询问，问的竟然还不是《美少女梦工场》之类的游戏……’”

千草当时看到了有点惶恐，事实上《美少女梦工场》也是她非常爱玩的游戏，但这之后，千草受到了影响，一度不太愿意碰这类游戏，好像玩了这些游戏就是玩家失格，就不配做一个“真正的玩家”，而只是“女玩家”罢了。

关于所谓的“真正的玩家”，喜欢阅读历史文化类书籍的千草以“古埃及 18 王朝女法老哈特谢普苏特”举例，更深入地论述自己的观点：

“她在人前一律身着男装、戴假胡须，‘像个真正的法老’。‘真正的玩家’与‘真正的法老’，心态蛮类似。而一千多年后的克列奥帕特拉就不必如此，大大方方以‘埃及艳后’的芳名传世，今天的玩家也是，走在街上看到女生掏出手机开黑已司空见惯，无论她是什么职业也不会有丝毫新闻价值。我现在玩换装和乙游，群里大多是女生，其中也不乏主机游戏玩家。如今无论什么性别什么职业的玩家群体都足够庞大，他们可以自由决定自己喜欢什么游戏，不必争取什么玩家资格认证。”

诚然，随着网络和硬件科技的普及，人们对游戏的认受度越来越高，加上网络直播的发达，女玩家早已不是当年的“小众群体”。只是曾经的“少”到今天也能产生一些影响。千草经常听东哥陈诉这样的经历：跟一个同龄男性聊天，发现对方也喜欢主机游戏，然后一见如故。

“这种体验我一次都没有过，凭游戏结交同龄女性几乎是不可能的，能聊游戏的女孩子都比我年轻十几二十多岁，游戏经历完全不同。不过这都是时代的烙印，我相信以后不会再这样，以后应该也不会再有人问‘女玩家’有什么特别经历了。”

恋爱与事业之间的权衡

尽管我和千草访谈正酣，自然也不能忘了专访的主题，谈及她与《游戏 · 人》的交集。

这就不得不谈到另外两位在千草生命中十分重要的男人——栾东以及他们的儿子小贝。

如今的栾东虽然已经离开了 UCG，甚至暂时离开了游戏媒体行业，但是他依旧保持着对行业的关注，所以还会买大量的游戏杂志。尤其他有份参与创刊的《游戏·人》，更是每期必买。在家照顾儿子的千草也是每期必看，她最为喜欢的版块是“游戏小说”，刚刚好便是我常常供稿的栏目，从我的编辑到我的忠实读者，实际上的变化并不大。不过在访谈时，我们方才发现，距离我们因为在“歪弟日报”上合作而认识正好十年，我们的话题也自然地转到了千草那经常变化的工作上。

前面说过，千草原本是在某一本学校里面教设计，但她心中有个执念——成为一名原画师。于是勉强呆了三年不到终于辞职做了北漂。漂来漂去的过程中进入北京网易，偶然听说网易游戏频道魔兽专区在内部招聘。这时候千草已经是个走火入魔的 Wower，自然是不假思索申请了内部转岗，就这样进入了游戏行业，这才有了她母亲的各种无奈。

千草进网易游戏频道之后不久，东哥也进来做了副主编，这样成了同事。不过开始的一年多里两人在偌大的网易内部几乎完全没有交集，“他负责新闻组，我在魔兽



第15辑

《游戏 · 人》第 15 辑于 2005 年冬季推出，收录了传世之书《站在黄昏，写给星辰：Xbox 创世回忆录》、热点追踪《御宅族的理想化爱情：〈电车男〉现象解析》、斑斓之书《恒河上的睡莲：古印度神话与传说》。

组，他们组全是主机游戏大佬，跟我们网游众天然敌对……哈哈哈，开玩笑的，并没有。”

后来千草以“史古莉探员”的身份做了一个叫“魔兽X档案”的专栏，其中有一期是关于《WOW》里音乐的文章，完稿之后她有点忐忑，担心选题太冷僻了阅读量不佳，就拿着稿子到处找人请教打磨。栾东是我们圈子里公认的文青，又弹钢琴，又玩《WOW》，于是就成了千草的“活靶子”。

“我就请他看稿，一聊，呀，太投机了——尽管他对我那篇稿子完全没起到任何帮助作用，但两个人就此熟络起来，后面的事情就顺理成章了。”

后来栾东从北京网易辞职回了深圳，自认比较“恋爱脑”的千草就跟着辞职来了广东，这样才到了多玩网，重开“歪弟日报”。在千草的主持下，艰难地探索路径，最终为歪弟日报定下了从周一至周五，每天不同情绪主题的形式，很快便做出了成绩，我也是在那个时候和千草认识，并在她的“指导”下快速成长，

然而好景不长，栾东的又一次职位变迁，打乱了千草的计划。“本来干得好好的，东哥又接受网易游戏频道主编的职位去了杭州，我又匆匆辞职跟去杭州……”

在离开之前，千草将歪弟日报托付给了另一位朋友浪燕陵，后者将“歪弟日报”带到了最后。不过在杭州，千草为了避嫌，只能以暴雪组兼职的身份帮一些忙。一直到后来栾东和六段音速、雷电、大力等人出来创立游戏时光，千草才又重新进来一起工作。

看到这里，或许大家都会感到好奇：千草和栾东这两位游戏媒体人之间是怎样相处的？

“很多朋友、尤其是我家亲戚们，都觉得我跟东哥肯定天天在家玩游戏。其实还真没有，我们在游戏之外的共同爱好非常多，契合度太高，高到我俩凑一块儿光聊天都能天南海北聊上几个钟头，当然也会聊游戏，但真正玩游戏的时间就没那么多了。”

诚然，两个相互吸引的有趣灵魂碰撞在一起，很多事情都能做出点意思。除了谈天说地之外，当我聊到他们俩玩的游戏时，千草说出了一大堆和栾东的游戏经历：

“主机游戏我们极少各自开进度玩，往往是一个人主控，另一个旁观。有的是他玩我看，如R星和顽皮狗全系列；有的是我玩他看如《十三机兵防卫圈》；有的是轮流玩，如《塞尔达传说 旷野之息》《底特律 化身为人》。也有少数推来推去两个人都没怎么玩的，比如《巫师3 狂猎》——他是没时间，我则是因为参与了中文本地化被严重剧透了。至于联机游戏，本身两个人联机玩的游戏选择有限（不算手游的话），除了偶尔有《双人成行》这样的神作；也怪我俩都不太喜欢动作游戏，MOBA也只玩过一小段时间，所以从前主要是一起玩《WOW》，后来是“动森”，在现实中我们并没有没有办婚礼，在动森里补上了。最近两年是《原神》，每天等小贝睡了我们一起玩上一两个钟头。但现在小贝5岁半了，越来越不喜欢落单，要三个人一起玩，这下选择更有限了。除了任天堂的合家欢就是《暗黑破坏神3》，三个人组队刷秘境，尽管这都不是我喜欢的游戏类型……也暂时想不到更合适的游戏，只能希望小贝长大点换成开放世界联机游戏吧。”

一口气说出如此丰富有趣的生活元素，让人心神向往，大概这就是真爱吧，无论是对游戏还是对人。而在字里行间，最让我在意的是两件事，一是“参与本地中文化”，二是他们的儿子——小贝。

千草家是那种没有老人可以帮忙照顾小孩的家庭，所以有了小贝之后她就放弃了全职，换成更容易居家的兼职设计，也做一些游戏的简体本地化工作。

千草玩游戏就很喜欢研究背景故事世界观，“也就是所谓Lore，那么本地化工作就是纯Lore了，不用升级打怪就能畅读全本故事，在我看来很过瘾，不知道算不算另一种形式的云玩家。”这个理念和另一位受访者默云的“云游戏”概念十分相似，而我也大概知道了为什么千草最喜欢看“游戏人小说版”了。

无论如何，这个改变让我很多前同事和朋友大跌眼镜，因为他们对千草印象一直是事业女性，“为什么不是东哥在家里照顾？其实也可以，也讨论过。但论持家，他没有这个能力。知道吗，哈哈哈哈。”千草看透了我的疑惑，笑言道，“我一直有自己的事业规划，等小贝再大一两岁，自理能力更强了，我也会重新投入到工作中去，不急。我毕竟是事业女性嘛……”

不过了解了千草过去的“东哥三迁”，其实也就不难理解了。尽管她摆出了调侃和无所谓的姿态，但在字里行间，满满都是对丈夫和儿子的“溺爱”。

说到儿子，我问千草，她对小贝培养的方式肯定不会再重蹈上一代父母的覆辙，也不会像其他非深度玩家父母那般随意，那么作为一个“游戏知识分子”（刘梦霏老师的定义在千草身上得到完美诠释），她怎么看待小贝的游戏力培？

“只有提高孩子的游戏品味才能培养他抵御劣质游戏

的能力”，千草的话可谓精辟，这个相似的论调我在和拼命玩三郎聊天时也曾听到过，正所谓所见略同。

“这一点我和东哥完全不需要商量就一拍即合。小贝接触游戏很早，不满三岁东哥就教他玩 PS 和 NS，孩子几乎是马上就接受了手柄。随后东哥精心选择了《马力欧 奥德赛》作为小贝的人生第一款游戏，对于多年索尼粉丝来说真是个违背祖训的痛苦抉择啊……事实证明，这个选择成功了，甚至成功得有点过头。三年过去了，这依然是小贝最爱最常玩的游戏，在我认识的人里没有谁能把这个游戏玩这么长时间，在通关无数次之后仍能找到乐趣玩得哈哈大笑的。只能说这个游戏做得实在太好了。”

有《奥德赛》打底，再上手其他游戏就变得相当容易。早期都是栾东会为小贝挑游戏，最近也开始尊重小贝自己的意愿选一些游戏，在这个过程中，他们得到了意外之喜。

“上个月 PSN 限免有《汪汪队立大功》，消息传出，白发垂髫翘首以盼；虽然按我们标准这不是个值得花时间去玩的游戏，但小贝是看着汪汪队长大的，铁粉一枚，不可能不玩。他一天催我们十遍总算熬到可以下载，但他刚玩了几关就继续去玩老游戏《忍者神龟》了。问‘怎么就不玩了呢’，他说不好玩啊。我和东哥听了老怀甚慰：能够不被 IP 蒙蔽双眼，这判断力可以。这算不算培养出游戏鉴别能力，现在下结论还为时太早。不过，我好几次注意到一些有意思的对比：在街上看到有人玩游戏，其他同学完全拔不开腿，小贝看一眼就走了；小朋友来家里做客，玩起游戏很少有停得下来的，小贝却随时可以停止，如果有机会出门玩他也不会首选玩游戏——所以至少就目前来说，他喜欢玩游戏，却不至于沉迷，这是符合我们期待的。”

在此之上，千草和栾东认为，人生很美好，游戏很美好，而游戏并不是人生中唯一美好的事情。他们希望小贝在游戏选择上能受父母一些好的影响，却也不希望他因为父母也对游戏的爱好而太过受影响。

归根结底，两人都希望他找到自己的人生，最好，还有美好的游戏、以及《游戏·人》相伴。

“《游戏 · 人》是东哥的职业生涯起点，也是难得的一直坚持到今天的游戏文化类刊物，这本书承载了我们一家人美好的回忆。UCG 有一句话说‘天下玩友是一家’，希望朋友们和家人们都能一直在一起走下去，越来越好。”





第16辑

《游戏 · 人》第 16 辑于 2006 年初推出，收录了卷尾特辑《倩影梦舞，英雄迟暮：致〈古墓丽影〉十周年》、斑斓之书《在爱因斯坦的时空中旅行：相对论发表百年纪念》、传世之书《前进吧 华丽的冒险：后黑岛时代的欧美 RPG》。

汤汤

来自手游和电竞前沿观察者的“报告”

在我过去的《游戏 · 人》文章中，甚少提及手游和电竞内容，但其实我也一直对这些内容有所关注和报道。这次我请来了前网易爱玩网的资深编辑，中国手游行业以及中国电子竞技新时代的前沿观察者——汤汤，他正式接触游戏的时期正好和《游戏 · 人》创刊之时相去不远。我们也不妨从他的角度来回顾一下中国手游和电子竞技的这些年。

近距离观察，
电竞玩家不是“网瘾少年”

汤汤从小就喜欢下棋，学习了各种棋类，学生时代还曾是校园的“象棋”一哥，通杀全校。可能正因如此，他对策略和军事之类的题材的作品也相当感兴趣，但直到一款游戏的出现，才让汤汤真正走上游戏道路。

在《游戏 · 人》创刊的 2002 年，游戏业界其实发生了很多大事，其中一个便是《魔兽争霸 3》的亮相。

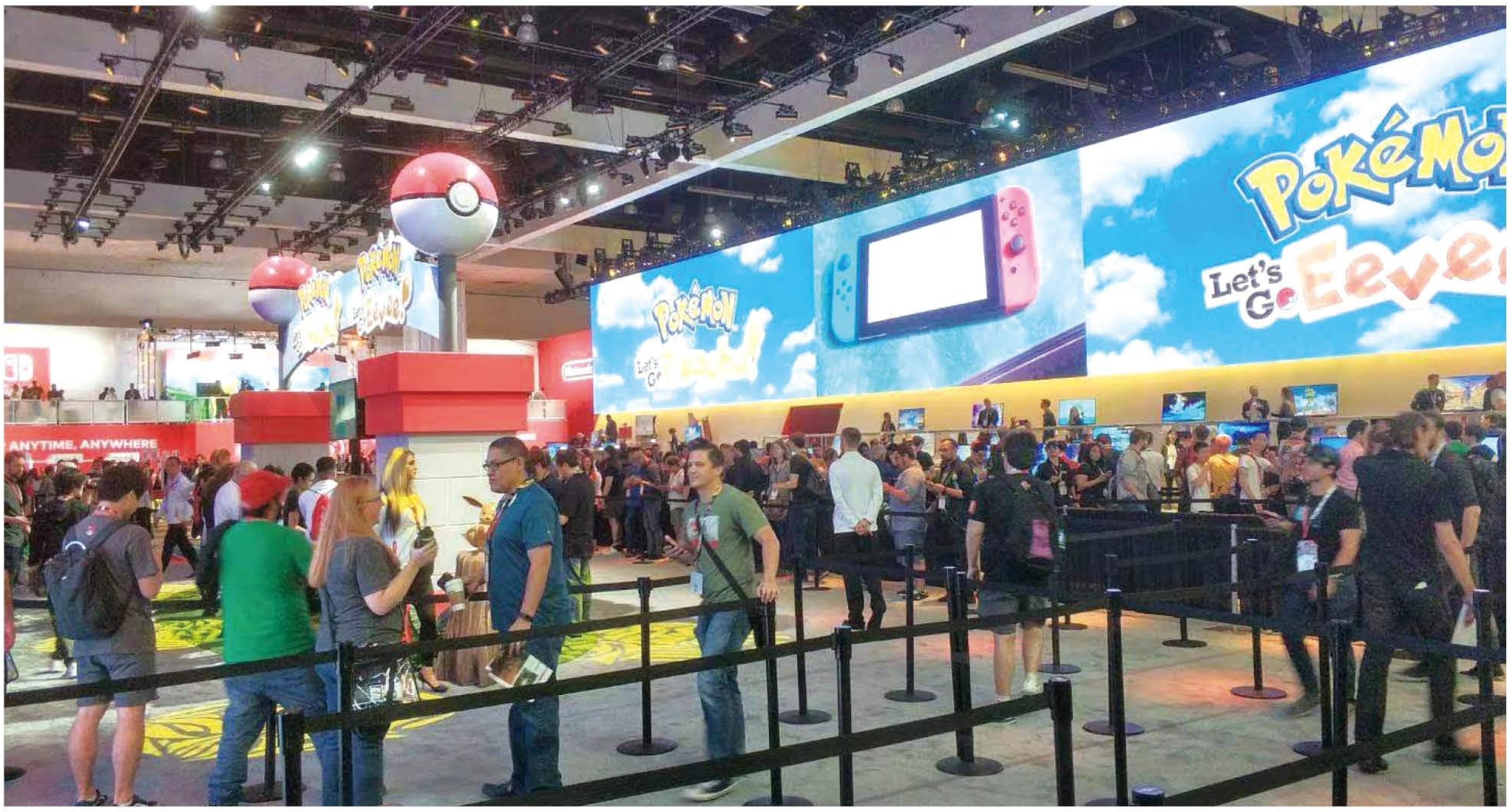
“游戏刚出的时候在中国特别火，然后它又是一个 RTS 类的游戏，然后刚好我那个时候也比较小就接触上了。”

那个时候，电竞在国内还是一个比较早期的概念，也比较小众，但汤汤一直醉心其中，并且在数年间将水平磨练到接近“半职业”或者说业余层面相对不俗的水平。除了积极去参加一些业余比赛，他也接触到了一些电竞工作层面的事情，例如一些现场翻译或者后续发布报道的东西。

自此汤汤将游戏和媒体两个行业沟通起来，后来毕业之后也就自然而然地走上了相关产业。

临近毕业时，汤汤在电竞类网站锐派（Replay.net）度过了一段远程编辑的时光，经常跑电竞比赛现场采访和翻译的他，对电子竞技有了更深的认识。

在汤汤最初接触电竞的那些年，社会对从事电子竞技工作的玩家们普遍印象不佳，给他们打上“学习不好”或者“网瘾少年”的标签。



“但是我接触到的职业选手大多不是这样，在那些现在已经被遗忘的老选手中，其实不少人是考上了不错的大学，北航的、浙大的都有，只是他们在求学的过程中发现了自己在电竞方面有天赋，并且向这个方向发展而已。而且他们也做出了不错的成绩。即便是他们将精力花在电子竞技上，导致其他事情耽误了，也不代表他们就是玩物丧志。相反，他们普遍有着过人的头脑思维和意志毅力，如果专注于适合他们的其他事情，他们也一定有那个毅力和思维去做好，不会浪费他们的天赋。”

汤汤还举出一些例子，如腾竞体育 CEO 金亦波，最初就是 CS 职业选手，东华大学市场营销的他对中国《英雄联盟》游戏生态的打造可谓立下大功；另一个“反例”则是“人皇”SKY 李晓峰，他小时候成绩不大好的事情也随着他所取得的巨大名声而放大。但无论是听老前辈的诉说还是汤汤的亲身接触，都会由衷觉得如果他不去打电竞，从事其他只要是适合他的行业时也能闯出一番名堂，与传统定义中“学渣”的定义区别很大。SKY 李晓峰的训练强度可以做到几年如一日，甚至在拿到世界冠军后回国的第一天都是从机场直奔基地恢复训练，这样的勤奋程度，显然是绝大部分人即便想效仿也未必“承受”得了的。

从电竞到报社再到手游电竞，见证中国手游产业文化的这些年

在做了一段时间远程编辑之后，汤汤恰好遇到当地报社大院的一个新兴网络媒体平台招聘，本着社会新闻媒体在媒体新闻业务能力上比较专业、能培养能力的初衷，汤汤前去应聘，并且在多人海选中脱颖而出。

在那儿锻炼了两年之后，汤汤恰好在网易新闻客户端看到了一则招聘启事，静极思动的汤汤于是欣然前往，自此便进入了手游新闻频道，成为中国手游产业崛起的见证者，更成为了手游文化变化的亲历者和纪录者，而这种文化演变也正是《游戏·人》的关注焦点。

在汤汤刚从事手游产业报道时，国内主要还是 3G 网络，然后大部分用户设备的配置也不是很高，再加上很多手游研发技术也是处于早期阶段，所以在那个年代的话，大家对手游的的印象就是把页游转到手机平台而已。

“在传统玩家看来，手游的游戏性比较低，但数值性比较强；至于它们的可玩性，甚至算不算一个游戏，都会有争议，”汤汤指出了当时手游的普遍印象，“当时很多手游的生命周期都很短，两三周到两三个月，以至于当时我当时认为手游都是周期很短、赚快钱的存在。”

让汤汤的观念发生转变的契机出现在 2015 年 3 月，国民级网游《梦幻西游》的手游版公测，汤汤在试玩时发现制作组将端游 MMO 的玩法和剧情量大量移植到手



第17辑

《游戏·人》第 17 辑于 2006 年春季推出，收录了特别企划《枪之危机：〈生化危机〉系列枪械漫谈》、卷首特辑《读图时代的盛世歌舞：从视觉文化看游戏发展》、斑斓之书《北欧神话：失落的英雄史诗》。



机，只是在一些体验上跟移动端做了深度适配。

汤汤在采访中不禁问游戏的制作人陈俊雄，“以如今手游的快餐化，做那么多的内容，会不会在游戏的生命周期结束时，玩家都没有体验完所有内容？”陈俊雄提出“不要将手游定义是快餐化，只要游戏的质量够好，尽量能够追上网游端的水平，同时做好移动端的适配，手游也能做成常青树。”

事实也证明，《梦幻西游》手游版至今运营超过七年，最近仍然是手游收入榜前十名的常客，足见其魅力所在。

“手游是发展的，不但可以去快餐化，甚至也能去轻度化和碎片化。”汤汤继续用自己的亲身经历来描述手游行业的变化，同样是在 2015 年，汤汤采访《剑网 3》的制作人郭炜炜，对方也抛出“手游会越来越重度，会出现一些手游，抢占玩家玩 PC 或者主机游戏的时间。”

这些超前的观点在今天看来都变成了现实，《王者荣耀》和“吃鸡手游”等等，已然占据了部分原本属于主机和 PC 端游戏的时光，已然不仅仅是碎片化的时间。

这启发了汤汤，以一种更为超前的角度去看待中国游戏产业的发展。当“移动电竞”概念在 2016 年开始兴起的时候，很多业内人士因为种种原因对其不看好的时候，从电竞产业出身的汤汤已然十分超前且坚定地相信电竞将会崛起，所以他开始有意识地争取参与更多移动电竞类的活动。年轻玩家对于新兴移动电竞平台的高昂热情深深地震撼了汤汤。



“如果站在老玩家的角度，当时肯定会指出移动电竞操作性和量级不够等诸多不足。但在线下的调查和采访中我会发现这些‘缺点’其实在本质上并不会影响它们的传播，尤其是在 Z 世代新兴群体之间的流行和普及。”

这让汤汤更加坚信，移动电竞是会崛起的。他也将这些调查写进了一个行业报告，并且在网上发布，其中“随着手游愈发的重度化和精品化之后，移动电竞这个东西，不管你看不看好它，肯定就会一直存在，并且用户规模肯定会越做越大。”这个观点部分极具分量的游戏圈大佬的重视。很快，汤汤的观点也被证明是正确的，再也没有人去质疑移动电竞这个产业。

面向全平台展望未来，模式和边界打破是大势所趋

2018 年，汤汤去参加 E3 展会，遇到了一位曾经在中国工作的外国游戏公司高管，也算是旧相识的两人深入地探讨了中国游戏的各种问题，其广度已经超越了手游范畴。

就国产游戏“千篇一律”的问题上，汤汤认为“强数值 Free To Play”的模式在商业角度上证明了是最有效的方式。公司看重利润，那自然会让大部分游戏公司选择此道，这不免让人想到“中国人开加油站”的老故事。那位外国游戏人看得更为深远，“那是因为国内还没有出现第二种得到市场认可的付费模式”。

对方旋即解释了自己的理念，并预言一系列将会在未来大火付费的理念和模式：

随着手机性能和网络逐渐不再成为手游发展的桎梏，年轻玩家的习惯也得到了不俗的“培养”，国内游戏（汤汤在这里特别强调并不仅仅是手游）在发售时就会有互通的 PC 端和移动端的设定，收费模式也从氪金买数值“变强”变成“为热爱付费”和“为数值付费”相结合的模式。那位国外游戏人用“Pay For Enjoy 和 Pay For Emotion”，也就是利用玩家的享受和情感去收费。

此外，ACG 游戏将会在年轻人范围内越来越得到越来越广泛的认可，“Pay For Game Characters”（为角色付费）和“Pay For Relationship”（为社交关系付费），深挖社交和个性化的属性，这是除游戏素质提升之外另一个

有效变现渠道，而这些付费理念和模式都在四年后的今天变成了主流。

不过对于对方提出“Single Game With Free To Pay”（以章节解锁为变现手段），汤汤当时多少有些不以为意，他举出《聚爆》（编注：2015 年由雷亚开发的动作类手游）为例子，从买断制后续转变成章节解锁游戏，尽管游戏素质直到今天看来依旧颇为出色，但在那时注定是无法做到高流水。因此在传统的分发渠道自然无法得到很好的资源，所以只能不温不火。

不过在近两年，国内 TapTap、B 站和抖音这类以内容为驱动的渠道迅猛发展，很多国产新游戏都将主要精力都放在这些内容主导的渠道，对于与传统渠道的合作则保持相对“佛系”。这也让《帕斯卡契约》这类章节付费的产品，以及《原神》这样半单机化，靠游戏内容本身刺激玩家为质量和角色热爱付费的商业模式，都得到了很好的展示自己的舞台。那位被汤汤看来“有点不懂中国市场”的外国友人的预言几乎全部命中。

随着“听君一席话，不断被证实”。汤汤的思路也观察思路也逐渐打开，观察的视界也随之放宽。

在汤汤看来，如今游戏的边界正在打开，很多游戏在立项之时就已经不再只针对手游或者主机用户，对于玩家而言，“未来很有可能我们会变成我玩这个游戏的移动端，你在 PC 端在玩。”这种趋势对于玩家是友好的。

腾讯和网易等国内大厂其实都在海外招兵买马，吸收 3A 大作的制作人才。在汤汤看来，以国内主机游戏的规模，这些动作不会只为了开发游戏。作为业内人士的汤汤不能说太多，只是说按照推测，最近腾讯和网易发布会上的很多游戏，最为瞩目的如在科隆游戏展上惊艳亮相的国风开放世界武侠游戏《燕云十六声》看着就像是 PC 或更多游戏平台的大型游戏，而非传统意义上的“手游”。

另一个重要观点则是，游戏娱乐的边界将会拓宽，过去“游戏就只是游戏”的时代走在转变的路上。

游戏的用户量很高、影响力很大、也是互联网研发比较前沿的载体，其社会属性的一面也逐渐展现。非遗文化的传播、教育层面的消费或者实体经济的支持，尤其是文化传播和输出方面，更是起到重要作用。

汤汤以腾讯高管马晓轶在开场演讲中所说的“随着科技的高速发展，游戏正在成为一种‘超级数字场景’”作为理论支撑，推而广之地谈到《王者荣耀》会结合非遗手艺和文化推出角色皮肤；《新倩女幽魂》与龙门石窟研究院官宣联动；《原神》和张家界景区的联动，将景区风景做到了游戏里面，吸引玩家前去游览。无不是游戏与文化结合、突显社会属性的最佳例证。

汤汤在这里还特意提到了一下《原神》，认为它是那位外国游戏人的理论和自己观点的最佳诠释，也算是时势造英雄。

当中国游戏市场逐渐进入存量市场的时候，内容渠道的发展和游戏文化的多元化展现，不仅会在一些细分领域吸引部分非玩家对游戏产生兴趣，同时也让海外市场新的增量爆发点（例如《永劫无间》在海外的爆火）；与此同时，“中国游戏研发水平”也到了一个变革发展的时间点，国内大厂的海外布局以及不少 3A 级作品逐渐浮出水面，这都是中国游戏产业发展的趋势所在，而以游戏为载体的各种文化，则融合在其中，相得益彰。目前已转职成独立媒体人的汤汤也由衷希望，能和《游戏·人》一道，继续观察着中国乃至世界的游戏文化发展大潮，并且从中做出自己的一番贡献。



第18辑

《游戏·人》第 18 辑于 2006 年春季推出，收录了特别企划《向世界杯致敬：〈实况足球〉的世界杯情结》、传世之书《帝国的回忆：上古卷轴的奇幻世界》、卷首特辑《轮回成长史》、卷尾特辑《极客群英传：欧美数字英雄时代众生相》。

月光蟑螂

坚持到底的“小强菌”

提起国产独立游戏《黑森町绮谭》《烟火》和《三伏》，我想大多数玩家不仅会为其恐怖氛围和谜题的营造叫好，更会对游戏作品背后所揭示的社会思考、历史情怀和人文精神击节赞赏。而这种思考正与《游戏·人》的理念不谋而合。

所以在这次“二十周年特别企划”中，我们邀请了其制作人月光蟑螂，来谈谈他的创作历程和理念。由于我们采用访谈的形式，所以总是用“月光蟑螂”称呼对方似乎有些奇怪，征得对方同意后，我们使用他的微信昵称“小强菌”来称呼他。

云游戏中得来的游戏方向

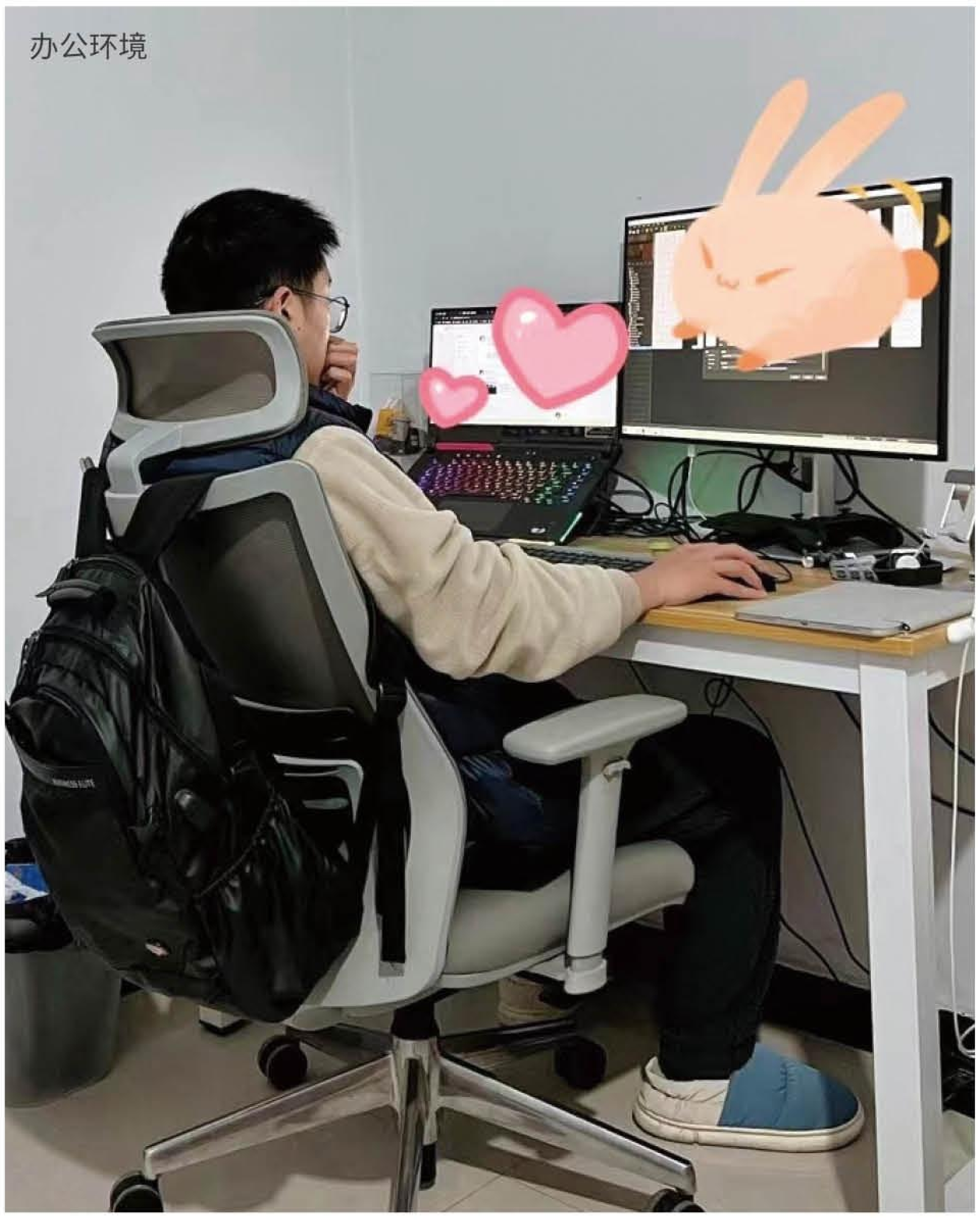
2002 年，那时只有 8 岁的小强菌还没有过多地接触游戏，更多是那种廉价“俄罗斯方块掌机”。但是周遭的生活已经为他埋下了创作的种子，只是未来得及生根发芽。

和很多同时代的玩家一样，小强菌在大学之前接触的都是诸如《反恐精英》之类的大众化游戏，最初的游戏之于小强菌而言，也仅是消遣的工具而已。

十年之后，正在读大学的小强菌在好朋友的安利下，看了不少游戏实况，特别是一些恐怖解谜的游戏。因为之前很少接触，加上当时的年轻人对这类怪力乱神的事情总是充满好奇，且当时有门槛比较低的开发平台——RPG Maker，万事具备之下的小强菌也尝试着去开发一些恐怖解谜小游戏。这些小游戏没有太多轰轰烈烈的启示，也没有醍醐灌顶的剧情，更多是身心逐渐走向成熟的自然而然。

小强菌从这些恐怖解谜的小游戏中读出了在游戏（尤其是日式作品）剧情的背后承载的文化内容，进而认识到游戏并非单纯的消遣之物。游戏其实是有文化载体属性，可以通过游戏讲述自己的一些社会人文的思考，去探索复杂的人性。

这个时期小强菌也很喜欢看日本社会派推理小说和影视作品，尤其是东野圭吾的作品，其中的剧情倾向于现实主义，以及对于各种社会问题的思考。



办公环境



老婆测试游戏中

同样是东野圭吾粉丝的我立刻找到了共同话题，不过个人更喜欢《超杀人事件》这类倾向本格派的作品。我们没有更深入探讨哪种题材更有趣，而是将讨论重点放在了小强菌如何将社会派推理的思路融入到自己的创作之中。

“相比起完全远离我们的虚构作品，我更倾向于现实主义题材的创作类型，”小强菌进一步阐述自己的创作理念，“《黑森町绮谭》里面的背景是‘东京地铁毒气案’，《烟火》虽然没有确切的事件，但里面反映的社会现实是在以前是确实存在过的。”

或许有些玩家对那个年代没有太多的了解，我们不妨“对号入座”，找寻一些时代的印记：在 2002 年到 2004 年，国有企业下岗潮进入新阶段，社会转向了一个新的发展时期，有些失去工作的人铤而走险走上犯罪之路，这在当时是一个突出的社会问题，所以《烟火》中下岗的田向荣在暗地里做“倒斗”勾当，也是虚构中见真实：也是在那个时期，突如其来的非典型肺炎疫情让《烟火》中会出现防疫标语；2002 年左右，小强菌家里开的小商店，里面有那种计费的公用电话，而街上也有那种“公话超市”，于是王金财小商店和田家公话超市里的电话，便成了《烟火》中前期营造恐怖气氛的重要道具……

恐怖游戏崛起？云游戏的冲击？

我们的话题自然而然地转向了国产恐怖游戏，近几来国产恐怖游戏屡有佳作，除了《烟火》大获成功外，《纸人》和《纸嫁衣》等作品也名利双收。而每当一个成功故事诞生的时候，人们难免会想，到底是时势造英雄还是英雄造时势。

小强菌对此则认为，由于一些众所周知的原因，国内观众甚少接触到恐怖片，像这两年大火的《灵媒》和《咒》，就无缘在正规渠道与国内观众见面，这使得市场上的需求一直存在。

加上如今的国产游戏开发团队在细分领域的探索也越来越成熟，不只是恐怖类游戏，包括一些“肉鸽”和“类银河恶魔城”作品的制作能力、口碑和销量都有提高，所以市场需要恐怖游戏只是一方面，国产游戏产业整体能力的成长也是国产恐怖游戏发展的契机之一。

然而，小强菌并不是因为市场的需求顺势而为地开发恐怖类游戏，更多是基于自己的喜好。而且他觉得在国内开发恐怖游戏是存在一定风险的，不仅是因为政策原因，还在于自身。因为实况云游戏或者本身过于恐怖，都有可能影响销量，所以在国内从事这个领域的开发者，很多情况下都是用爱去创作，而不单纯只看市场。

见到话头已起，我追问小强菌，“你觉得自己的作品和其他恐怖类游戏之间最大的差别在哪？”

他思考了一会儿才回答“最大的差别应该是我的游戏不怎么吓人吧（笑）”。

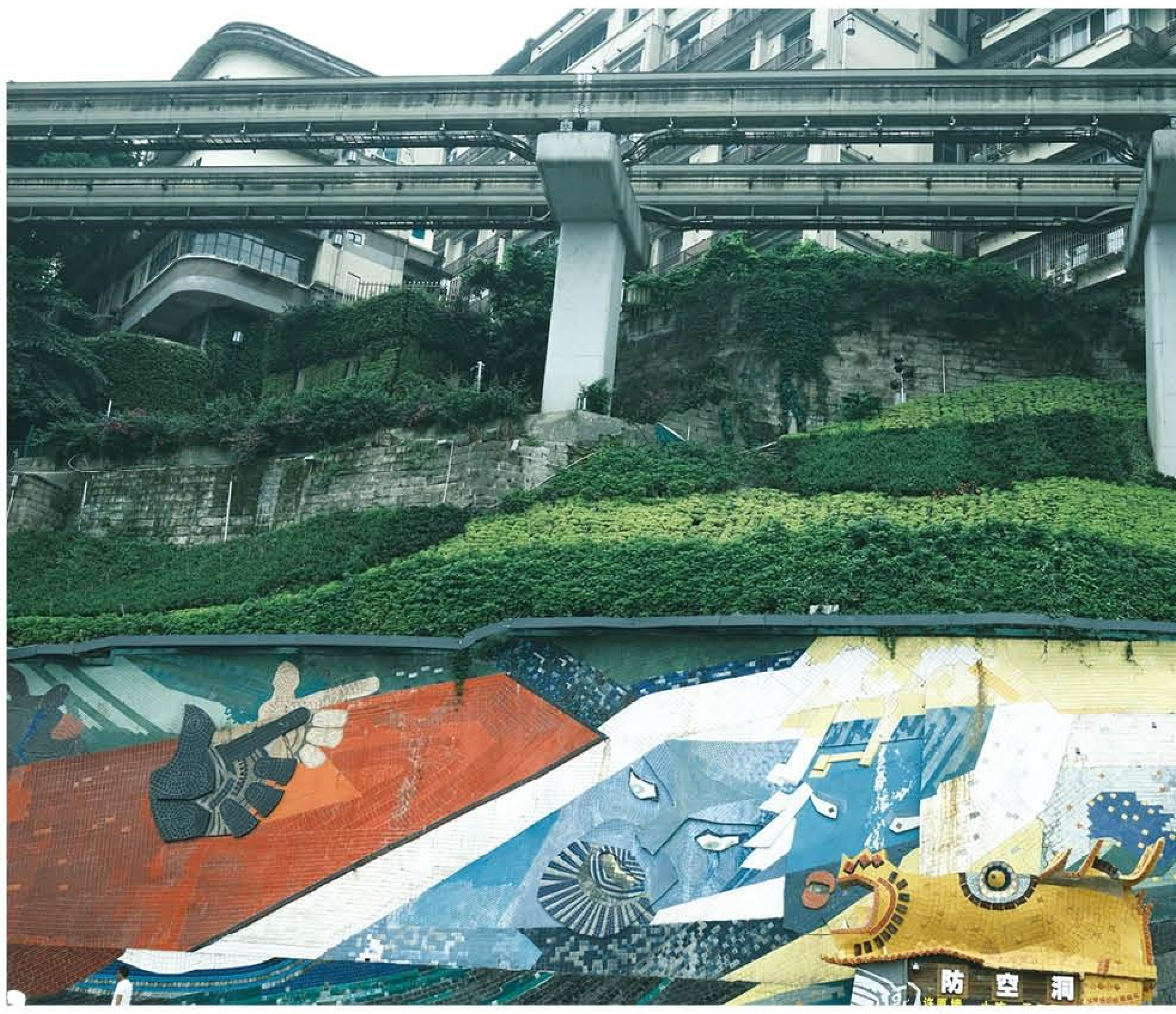


第19辑

《游戏·人》第 19 辑于 2006 年秋季推出，收录了卷首特辑《好莱坞电玩时代——电影游戏交叉产业论》、卷尾特辑《球场上燃烧的青春——超越地心引力的网球王子》、传世之书《百万精英——日本超白金大作名录》。







然而，在做资料收集的时候，我在 B 站上再次云一次《黑森町绮谈》和《烟火》。由于不是第一次体验游戏流程，我在这个过程中更留心那些“护体弹幕”。发现“不敢玩，还是云算了”这类弹幕其实不在少数，我借此追问小强菌——当年从游戏实况直播中获得灵感，立意做恐怖游戏的他，对于这种另类“体验方式”的看法。

小强菌认为这确实是一种挑战，但说影响到销量的话，也拿不出有效的数据去证实。

“但是我觉得实况直播类的‘云游戏’对于作品本身来说更多是机遇，云游戏能够给游戏带来更多的曝光量，可能会有更多人去知道这款游戏。如果说这款游戏它足够优秀的话，很多小伙伴看完以后甚至看到一半可能就会补票，这样的事例我接触过不少，还会有玩家会私信我，或者在评论区说看了实况以后立刻去补票，甚至说买了好几份去送给其他小伙伴。另一方面，也确实存在一些游戏，它可能在发售前后都无人问津，但可能某个主播直播或者做出视频解说之后，游戏的销量一下子就涨了，也确实是有这样的情况出现，特别是一些剧情向的游戏，更加能通过云游戏吸引玩家。”

更进一步说，小强菌觉得云游戏让更多人知道了游戏和开发者，这个意义更大，他以自己为例，因为众多主播实况了《黑森町绮谭》和《烟火》，使得大家知道了“月光蟑螂”和拾英工作室。之后如果新作如果出来了，也会得到更好的宣传效果。

既然认定了云游戏的作用，那会不会倒过来去迎合云游戏的需求呢？小强菌却坚决否定。

“我的游戏设计和剧情走向都是为游戏服务的，就像《烟火》的结局，它是整个故事所有角色矛盾最后集合在一起走向的必然结果。我在设计和打磨时更多只会从剧本结构上考虑，基本不会想为了玩家补票或者避免退款之类的事情去多做结局。实际上如果游戏本身剧情就不好，玩家也不会去玩另一个结局。”

对于某些具体事件的看法，往往能看出游戏制作者的心态，从和小强菌的对话中，不难看出他那稳健的心态，更看出了他的某些坚持。而在接下来的访谈中，这种坚持会越发显现。

灵感的火种

说过了市场需求和云游戏这些铺垫话题，我们谈话的重心回到了游戏开发者本身。

作为一本关注“游戏人”的刊物，《游戏 · 人》不仅看重游戏，更看重参与游戏的人背后的人文故事。

我问小强菌在开发过程中有什么特别或者有趣的事情可以跟读者们分享。尽管是做自己想要做的事情，但小强菌十分精辟地将开发过程归结为两个字——“痛苦”。

“游戏开发过程是枯燥的，特别是这种剧情向游戏。它在开发的过程中，最痛苦的一点就是说你不知道后面的剧情该怎么走向，后面的演出他怎么去做……”

开发过程中也不乏阿基米德式的“顿悟”，而且有一些还真是在洗澡中想出来的。当然，更多是来源于生活的体验。





小强菌举了一个经典的例子：《烟火》中早期出现了金元宝，其实是小强菌自己亲手折的而非素材；在折纸的过程中他又想到了“东南西北”，感觉可以做成谜题，于是继续深挖下去，最终演变成陈老师教田芳芳折纸星星与最后的纸船“送别”——相信玩过《烟火》的玩家对这两幕都印象深刻。

“立刻将这段演出做出来，自己再看一遍，觉得这个肯定会非常有意思，绝对可以把玩家的期待值拉到很不错的高度，甚至还会幻想玩家的反应，对我来说应该是印象最深刻的。也应该算是整个痛苦的开发过程中，真的是为数不多的比较开心的时候。”小强菌继续回忆道。

游戏内容的演出是一个复杂的事情：节奏的把控、画面和配乐的配合等等……除了自身经历的呈现，还需要游戏制作者审美。

我和小强菌聊到了审美的提升。诚然，每个制作人都有自己的锻炼方式，不少创作者都十分喜欢从电影中攫取灵感——一天一部电影的温瑞安、从小就是电影迷的小岛秀夫以及从科幻电影中得到哲思的高桥哲哉等等。本身有美术功底、也很喜欢恐怖电影的小强菌主攻的方向自然是电影。

小强菌专门去学习了一些电影编剧技巧，并且从“拉片子”中研究叙事、运镜和演出，并得到很多启发。于是我们看到了《三伏》第一章中一张张的电影海报，其中还有《毒吻》和《七宗罪》这类经典惊悚题材电影。在 DEMO 的最后，佛与道、正与邪、过去与现在，凡此种种，在平行蒙太奇的闪现中达成了共通，这都是在不断地积累中，厚积薄发的呈现。

除此之外，小强也会玩不少大大小小各种游戏，从《巫师 3》和《赛博朋克 2077》到一些十分小众、几乎没有人听过的游戏，这些作品无一例外在叙事方面都有相当出色的地方。“我玩偏向比较重剧情性的，可能叙事向的，甚至导向型的，或者说可能是略带一些惊悚恐怖的，实际《逃生》和《甜蜜之家》这类纯恐怖类的我反而玩得不多，感觉心脏受不了，还是喜欢那些对心脏相对友好的游戏。”

小强菌的一席话，让我脑海中“惊！恐怖游戏制作人竟玩不了纯恐怖类游戏”之类的震惊体标题，不过联系到小强菌说自己的游戏不大恐怖，还是能形成完美的逻辑



第20辑

《游戏·人》第 20 辑于 2006 年冬季推出，收录了卷首特辑《擎天巨神的霸业——微软的游戏软件王国》、传世之书《Xbox 五周年纪念》、特别企划《天与地——当无双遇上 BASARA》、幻影斗技《山之岚——论柔道》。



一些周边

闭环。

有了这些积累，就不能不提“创意撞车”这件事，而在我提出之前，小强菌已经顺势讲到这个情况。

“尤其是在叙事上和玩法上，前人都做出了很多东西，在此基础上创新，即便不是抄袭，也难免“创意撞车”，这时就是‘谁丑谁尴尬’，所以就得多去打磨自己的创意，”小强菌的话又一次形成逻辑自洽，“就像我洗澡的时候突然蹦出来一个灵感，但绝对不是说它突然出现，它肯定是基于审美，并且一直在日有所思夜有所梦，在洗澡的时候可能突然迸发出来的一个灵感。”

刘墉在《灵感的火种》一文曾说，“音乐感家的灵感常成为跳跃的音符，文学家的灵感常成为华美的词章，画家的灵感常成为完美的构图……灵感是一闪而逝的火种，资质和素养是可供燃烧的薪柴……接受火种之后能放出的光热和持续的久长，则要看薪柴的数量而定……”

小强菌则是将枯燥的生活熬成了薪柴，在打磨中苦寻灵感的火种，点燃那场盛大的烟火，编织出三伏天里绮丽的怪谈。

来自独立游戏人的坚持

每每谈话至此时，我总不免会问起独立游戏制作人对于“独立游戏”的理解，以及独立游戏开发者的从业轨迹，当中自然也包括了最为关键的收入问题，这些内容高度统一，都是独立游戏文化相当重要的部分 。

毕业之后的小强菌先做了一阵子视觉设计师、又做了一年插画师，拿着积攒下来的几万块开发《黑森町绮谭》。

小强菌在很多场合都说过，开发过程很多时候都是他自己一个人在推进，在游戏完成之前几乎没有收入的。所以他自己画素材，自己开发，自己做编剧，RPG Maker 上也有不少物美价廉的现成素材，省下了不少开发的成本。

但是在《黑森町绮谭》开发到中期的时候，小强菌还是遇到了困难，些许的迷茫也随之涌现，甚至也一度产生过中止（不是终止）项目的念头。不过在某众筹网站上得到 3 万元以及一些零星的赞助，让他的开发生活可以顺利进行。

“当时国内独立游戏行业也是刚兴起的，所以当时也是未知数，有时也难免担心，”自诩是稳健性开发者的小强菌笑言，自己不会有情感上的大起大落，“如果说《黑森町绮谭》做得不好的话，我可能继续去做插画师，先工作一段时间，攒够钱再继续做就是了。”

这是何等的豁达的态度，其中的坚持也让我佩服。而更大的坚持还在游戏开发的理念上。

在小强菌看来，独立游戏有着开发者极强的个人风格，不像那些大厂和 3A 大作追求“六边形战士”，独立游戏往往在画面、玩法或者故事的一个或多个方面做得极具特色，而小强菌作品的特色则是在剧情把控和画面上——不会过度渲染恐怖，不会为了挑动玩家情绪而忽略了叙事，也不会过度地将自身的情绪投射到游戏中。

“其实我的作品本身也会有很多感性的地方，我还是挺能分清自身创作时的心态和作品呈现出的情感，并不会因为自嗨而去创作一些不符合设定的东西，也不会因为克



前景的棒棒军

制而不去表达真实的情感。”

在游戏画面上，小强菌同样有着自己的坚持：《黑森町绮谭》主打像素风；《烟火》和《三伏》虽然乍看上去很相像，但其实细看区别颇大，《烟火》更多是水彩的感觉，《三伏》的线条感没那么明显。不过从共通点上出发，三者其实都是 2D 作品。

我问小强菌，既然《烟火》已经获得不俗成功，《三伏》的 DEMO 也备受好评，有没有打算去挑战一下3D 领域。小强菌却给出了一个很少在媒体上公开讲过的答案：他想一直深耕 2D 领域。这并不是故步自封，而是 2D 本身就有很多风格。

“我的下一步作品还是 2D 作品，但是会去寻找不同的画风，可能是水墨风也可能是油画。”小强菌如此说道，“2D 它风格太多了，《烟火》《三伏》还有《黑森林绮谭》展现的也只是很少一部分，我想不断去摸索不同的 2D 风格，与不同的叙事结合起来，呈现不同的作品。”

不得不说，小强菌的这种“坚持”很有见地，没有贸然进军不熟悉的领域，毕竟 3D 游戏开发是个极为烧钱的项目，以一个人的力量很难做出十分完成度很高的 3D 游戏，自然就难免在资金和创意上做艰难取舍。

我问小强菌“有没有引入投资人来帮助开发进度顺利推进”，小强菌说最初《黑森町绮谭》完成之后，并没有马上获得热烈的市场反响，只有少数如 Gamera Game 等颇具诚意的发行商登门。有了《烟火》的成功，开始有不少投资商找上门来。

“在开发过程中，我一直有预估自己的承受范围，但是如果接受了投资，总感觉在内容上会受制于人，于是我婉拒了一些投资对象。”

小强菌至今依旧没有接受投资，仍在坚持做自己的游戏。这种独立与坚持，使得即便独立游戏的话题性有所衰退，即便众所周知的原因增加了许多不确定因素，他仍然能够按部就班地推进自己的开发。

我也替诸多玩家提出了“疑问”：《三伏》的开发进度到了多少？下一次亮相将会是什么时候？小强菌表示流程已经推进到 70% 左右了，现在已经快开发到整个剧情的最高潮部分，下一次见面可能在明年的二三月份（并不是确切时间），到时应该已经是以完整版的姿态和大家见面。

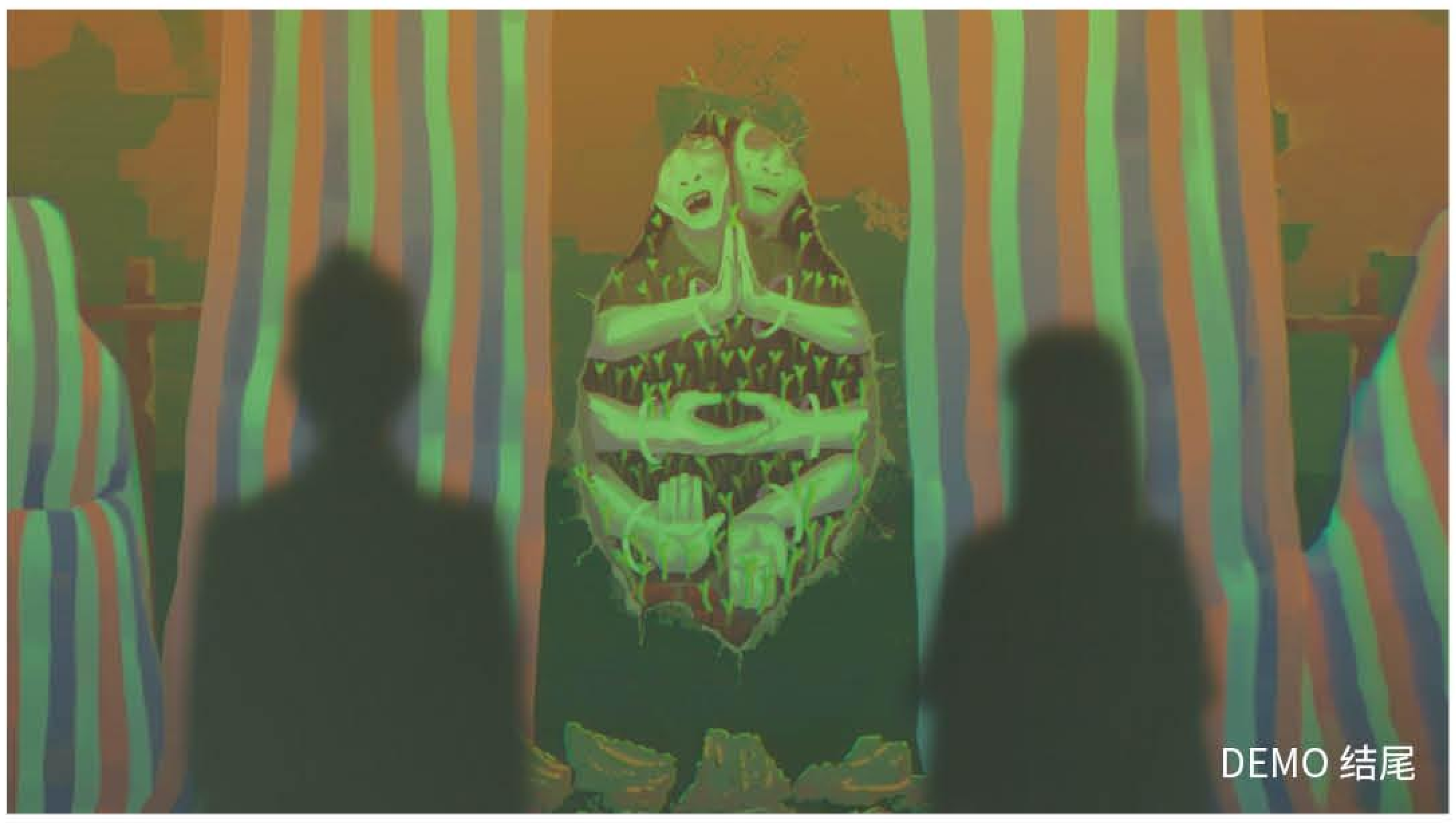
有了 DEMO 的惊艳结尾，让我很是期待，《三伏》将会向我们呈现怎样的故事和人文情怀，我也顺便和他预约了当期《游戏·人》的访谈，期待到那时和大家继续分享更多有趣的故事。



第21辑

《游戏·人》第 21 辑于 2007 年春季推出，收录了《二十年目睹之怪游戏》《格式之争》等游戏文化好文，还包含《2006 年动画人气作品大盘点》《浅谈大河剧与日本游戏》等文化文章。


上面的彩旗灵感来自山城步道


DEMO 结尾

王妙一
美妙的一个故事

最初看到王妙一这个名字，是在 UCG 的一些有关独立游戏制作人的专访中。此前我总觉得这个名字颇有古风剧的味道，或许是笔名之类，直到结识之后，才知道这个名字背后的寓意——她是独生子女，所以是“美妙的一个”，而且“妙一”倒过来读便是“一少女”，古风意蕴消散，但多了一分俏皮的“妙意”。

而借着这次采访的机会，我们还发现我与她之间的距离是“这么远、那么近”：最早一次“相遇”在 2016 年的《游戏 · 人》60 期时，登载了一期王妙一在获得“Playstation 开发者大赛”冠军之后的卷首企划，恰好我在当期也写了一篇有关 Enix 四十周年的文章，当时的目录也算是我和王妙一的首次同框。我们之间也有不少共同的朋友，但是直到最近一阵子才有缘相识。在翻看朋友圈时，发现她近来唯一隆重推荐、被津津有味地读完的杂志文章，便是 5 月初我在《游戏 · 人》上登载的“武人说”。惺惺相惜的感觉此后在访谈中不断出现，让我们忍不住隔空握了一次又一次手。

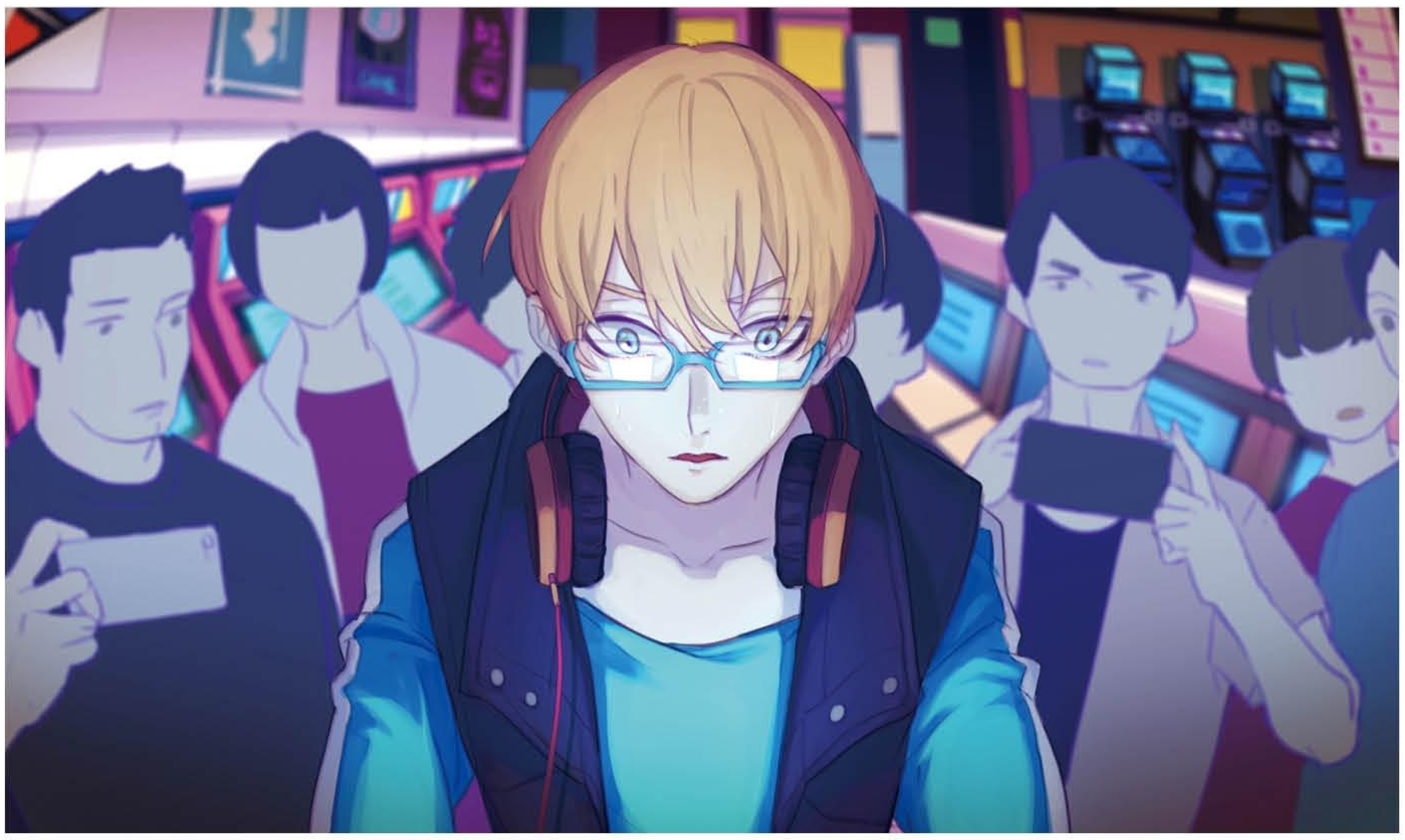
一少女的立志故事，解开成见与偏差

王妙一最初的游戏体验是在 PC 上，“法老控”旗下“《英雄传说》系列”的《卡卡布三部曲》是王妙一少女阶段最为喜爱也是印象最深刻的游戏，“当时就已经立下宏愿，有朝一日，要做一款属于自己的游戏。”

不得不说，王妙一是个行动力极其强大的人。高考之后，她考入了清华大学软件学院，在大学期间又因为“求知欲比较旺盛”而兼修了数字媒体专业，最终获得一个理科、一个艺术学科双学士学位。随后她继续深造，获得清华大学计算机硕士学位，是位名副其实的学霸。

随后入职网易担任游戏系统架构师，由于她研究生专业是研究渲染，在当时是比较稀缺的人才，所以王妙一除了在自己的项目组负责画面渲染优化之外，还参与网易自研引擎的开发和维护，这样的技术大牛自然是其中的“明星员工”。







第22辑

2007年春季推出的《游戏·人》第22辑中，不仅包含趣味文章《历数游戏世界的逃脱艺术》，还有《日本游戏大作画面技术揭秘》与《决斗在欧洲的PK》带你了解各国不同的行业与风土人情。

我问王妙一，做出这些选择是不是一直为了开发游戏做准备，一步步补完自己，她说是的。这不禁让我产生浓浓的被学霸凝视感。

不过，由于这次二十周年专访的女性对象都是高学历人群，难免会让人误会，认为高学历女性才能进入游戏开发业界，才有资格去发声。我希望通过王妙一开发一线的经历，解开“这种成见下的幸存者偏差”。

王妙一提到，其实如果大家留意的话，最近这几年大家都能看到包括B站等各种自媒体频道上发现不少女性开发者或者专业媒体人。而我所在一些开发者群里，女性开发者占比不在少数，还有一个清一色都是女性开发者的群，她们每天都兴致勃勃地聊着游戏内外的事情，所以在她的认知中，女性开发者的人数还真的不少，而且她也相信，其中并不是所有人都高学历。

进一步说，王妙一从独立游戏的角度出发对这种认知偏差还有更深的解读——与其说是高学历能够更容易成名，倒不如说压力较小的人可以更淡定从容面对困境，做出更大胆的选择，高学历人群只是其中一种，但不是唯一选项。她还举出另外一个例子，在独立游戏热潮褪去之后，她发现在北京从事独立游戏开发的大部分都是北京本地人，不用承担高昂的生活费用，自然可以在行业内更轻装前行。

“高学历和女性，所以这种双重标签就更加容易引起关注，我觉得这也算是一种成见导致的幸存者偏差。”王妙一完成了她颇为严谨的归纳推理。

打造自己的“美好世界”

在讨论这个幸存者偏差的过程中，我们不其然将话题转向她的作品：《美好世界》。



在网易工作两年之后，手上的技术工作已经无法满足王妙一创作游戏的欲望，这时的她想到了一个很有趣的点子——每人手上各自有一封信，然后将信件间的文字内容交换和调序，实现事件的不同走向和结局。随后她想起了当时颇具话题性的独立游戏《致命框架》：“它那种更像是一封信，通过内容的前后互动来达成推进流程。”

诚然，尽管玩法上有相似之处，但是相比起《致命框架》那种直观的画面，王妙









新作品美术图

一这种文字类 AVG 的玩法更加耐人寻味。尤其是当她将多位主角的故事链接在一起，引发蝴蝶效应的时候，就更显得有趣。

“这是从电视剧《深夜食堂》里面获得的灵感”，王妙一解释道。这部曾经一度引起热潮的作品，一个老板在安静做饭，然后静看人生百态，各人有各自的生活姿态与苦恼，顾客之间也会产生交际，呈现出不同的故事。虽然并不是所有故事都有完美的结局，但总体还是治愈美好的。这一理念恰如其分地呈现在王妙一《美好世界》之中，也常常给长期伏案至通宵的我带来疗愈。

当然，这种叙事结构并不是《深夜食堂》独有，我也被王妙一的创意打开了思路。我国著名作家鲁敏的短篇小说《万有引力》，直木奖得主奥田英朗的名作《无理时代》，同样是将各种巧合事件重现排列，通过环环相扣的连锁反应，突显了“无理”和“有理”之间强烈的剧情冲突。

使用同样的写法还有那多的《喂食者协会》和九把刀的《精准的失控》这两部带有更多科幻色彩的作品。尤其说到九把刀的时候，又引起了同样是九把刀书迷的王妙一的共鸣，她其实对科幻也是颇感兴趣，所以在《美好世界》后面，她揭露了“神”的身份——人类通过高科技制作的、拥有特殊能力的人工智能。这样颇令人意外的情节，恰恰是独立游戏开发者个性的表现，也是如此的美好。

怡然自得的开发人生

在 2018 年之后，王妙一更多地出现在公众视野：给独立游戏开发者讲网课，担任独立游戏开发者大赛评委，和合作方开发衍生桌游，接受杂志的采访……但是很少听到王妙一新作的消息。

我问她是不是在第一部作品中耗费了太多的创意或者在团队管理上导致的精神内耗，需要时间重新出发，这得到了她肯定的答复。

“年轻人做第一部作品的时候，不少人其实是在炫技的，想借此来最大程度地展现自己，这是在所难免的。但在此之后，他们往往需要更多的时间去反思。”

在完成了《美好世界》的前后，王妙一对于自己的独立游戏制作人有了更多的反思：我不适合创业，不适合管理，我只想做东西；同时，我对自己做的东西有一些执念，这种“执念”只对我有价值，对于别的人来说就没有价值。当双方价值不能统一时，就只能给予对方足够的金钱的回

报。独立游戏开发需要消耗大量精力，但没多少利润，在北京养不起人，所以只能王妙一最终选择解散了团队，以另一种独立游戏人的身份创作自己的作品。

独立游戏开发者的生活千姿百态，即便同样是独自在家进行开发，也各有“修行路”。如果说月光蟑螂的开发生活是“苦行僧”，那么王妙一则是相对“佛系”的开发者。

如今的王妙一过着独居生活，每晚 12 点前上床睡觉，睡到早上九点起床，“吃过早饭之后如果没有动力的话就再平躺一会儿，哈哈哈。”

“因为《美好世界》里面没有很大的美术投入，所以新作中我希望在这个方面做得更好。过去我也更看重技术上和玩法上的创新，但是这几年，我愈发觉得，玩法固然重要，但其实也是从过去的玩法基础上衍化，过分追求创新玩法未必是件好事。相反的，我开始愈发重视内容上的新意。”王妙一依旧是从表象出发，“《美好世界》一直诠释我潜意识中的一种人生态度——那就是所有事情都有两面性，即便某些事情结果不好，但是如果换个角度积极思考，去获得更多的感悟，那还是会有好处的。基于这一点，我想将最近几年的社会震荡中产生的一些人生感悟，例如亲情和友情，以这个角度去作为新作的主题。当然我也会焦虑，担心做出来的事情会被玩家否定，但现在我没有没有那么强烈的愿望去想要证明自己，毕竟你总不能将自己的想法强加给别人。是否令所有人愿意买单也就显得不那么重要了。”

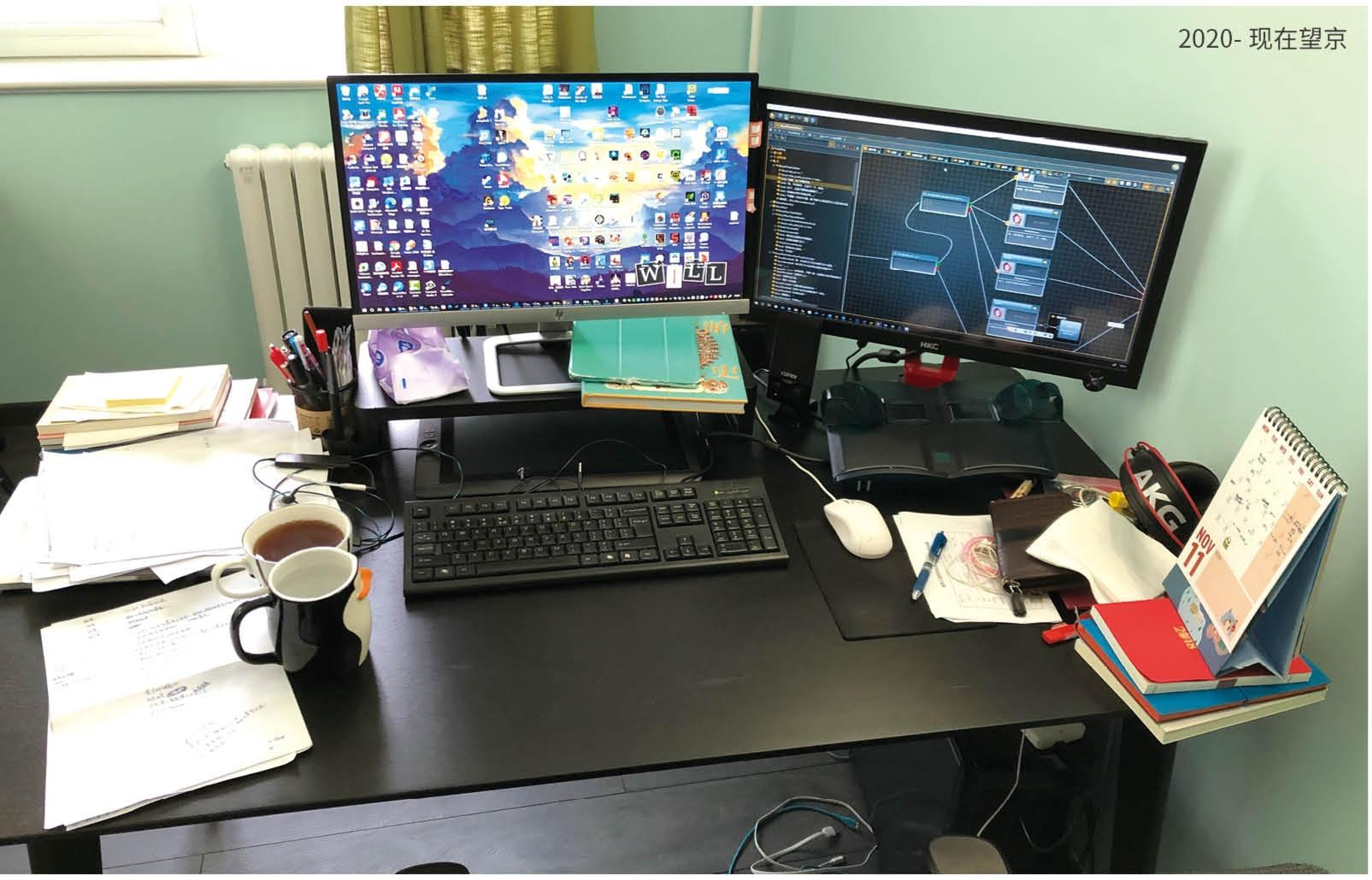
这种来自的独立游戏开发者轻装上阵时的怡然自得，着实如浮躁社会中的一股清流，令人想起不禁“总有人挣开枷锁，替我去流浪”的窝心之话，虽然自己未必能做到，但心神往之。

在和王妙一的访谈中，尽管谈到《游戏 · 人》，但无论是她的作品还是她的人生态度，无不在契合着“游戏如人生”杂志宗旨，我相信在接下来的日子，《游戏·人》与王妙一，还会发生许多奇妙的故事。



第23辑

2007 年夏季《游戏·人》迎来了第 23 辑。本辑不仅包含《透析游戏评级制度》《游戏产业解体真书》等业界深度解析文，还包含《电影游戏界的头号巨星》《斯巴达战魂史》等精彩的文化类文章。



2020- 现在望京



2009- 美院二学位毕设展

稀饭&普罗瑟

继往开来的两代责编以及未完的结语

人生十年一个坎，对于以游戏诠释人生的《游戏·人》也大抵如此。

慕容非作为《游戏·人》初代责编，见证了《游戏·人》诞生的原点，在访谈的最后，我也分别请来《游戏·人》十周年时期的责编稀饭，以及二十周年时的新一代责编普罗瑟，和玩家分享他们与《游戏·人》的故事，在他们这场穿越时空的交谈中，我们能发现不少互通之处，这些互通之处交织出了《游戏·人》的昨天、今天和明天。我们也不想在此感人煽情地讴歌过去，脑洞大开地展望未来，反而，我想和大家谈谈现在。

与《游戏·人》的奇妙羁绊

大家相当熟悉的稀饭其实和我是同年同月生的80后。在南粤都会的广州，当时正在读高中的稀饭是最早一批接触到《游戏·人》的读者。起初他未能完全认同这本杂志的理念，毕竟对于一个高中生而言，里面有些东西实在过于深奥，“不是那么容易读进去”（稀饭原话）。不过他还是发现了一些非常有趣的文章，其中一篇是“《街头霸王》系列”（最近初代手稿披露，证实原案是《快打旋风》）的背景调查，其中对于“警察”（维嘉的俗称）其实是女人的灵魂通过念动力附身在其身上的考据，让稀饭大开眼界，“原来一个格斗游戏，但是其中的角色还是有很多故事可挖。”

这样兼具角度和特色的文章点燃了稀饭对于致力找寻游戏背后文化的兴趣，也是他日后入职UCG并且成为《游戏·人》的责编的一个重要契机。后来稀饭还接触到UCG旗下另一本专门志《游小说》，“当时国内的汉化环境比起现在差太多了，基本上找不到中文版的游戏，只能靠UCG的攻略、《游戏人》和《游小说》的剧情小说来进行补完。”

我笑言，这不正是我的历史吗？只不过《游小说》之于我而言，不仅是一本读物，更是我作为作者出道的重要载体，而《游戏·人》，后来则成为我主要供稿平台，这是后话。

2012年左右，当稀饭从上一手责编星夜手中接过了《游戏·人》的时候，十年人事已有几番新，当时的两个编辑部已经合而为一，一群内容创作者去为各个项目奔驰。编辑变多了，专门为《游戏·人》的专职撰稿人却并不多。

幸好当时有一位和UCG渊源颇深的业内大佬——周行文，帮忙穿针引线，一批之前在UCG旗下其他杂志供稿的新作者得以和稀饭建立了新合作关系，其中就包括我。

于是在那时的《游戏·人》中便开始出现“80后写稿佬”，和大家谈天说地，探索各个游戏、厂商乃至动漫背后的人文故事，共同领略“游戏人间”的乐趣，一直到今天。

当然，《游戏·人》能够维持二十年，我只是贡献微薄能力的其中一员，在我力有未逮的时候，也有很多同侪或后辈“游戏人”共同努力，让杂志始终走在发展的路上，其中也包括《游戏·人》的现任责编普罗瑟。

普罗瑟曾是UCG阳光小组的成员，最初对接的是微信自媒体负责人余烬，和我并不相识，但并不代表我和普罗瑟之间没有关联。

当时稀饭有一个有关Runic Game工作室的约稿，恰巧我档期已经排满，于是稀饭便在阳光小组中寻找能够胜任的年轻人，这时的普罗瑟刚刚摸索出自己的门道，于是毛遂自荐，完成了这篇作品。再后来，我在做《战神》工作室企划的时候，项目因故延宕，而我正忙于其他稿件，只能忍痛搁置企划，没想到“接盘”的，还是普罗瑟。当时还是学生党的普罗瑟还是个“撰稿新人”，就连《游戏·人》杂志，也是在一次偶然的机会下才接触到——接手余烬工作的编辑将他一篇有关“蝙蝠侠”的文章放到了《游戏·人》上，这才让和这本杂志有所交集。

直到后在工作上有了交流，我才发现普罗瑟的素材收集和写作方式，其实和我有着颇多相似的地方，后来普罗瑟入职UCG，并且逐步成为《游戏·人》的新任责编。我和《游戏·人》的故事仍在延续，只是和十年前相比，显得任重而道远。

沐风栉雨，砥砺前行

谈到过去，自然也要说说当下和未来，性子比较直接的普罗瑟却一时语塞，最终只说出“活下去”。就他自己的感觉而言，如果因循旧有的模式去衡量，他已经在努力接近前人风格的基础上，加入一些自己的个人思考，但是这远不能左右大潮流的走向。诚然，作为 UCG 旗下的其中一本杂志，《游戏 · 人》的发展之路更多取决于 UCG 的发展方向。

正如门户网站式微，有见地的个人自媒体时代兴起，世道日新月异，总是会将守旧者无情碾碎。

互联网大潮先至、新媒体潮流大潮随后滚滚而来，传统的游戏类杂志受到的冲击有目共睹，当年报摊上“琳琅满目”的盛景一去不复返，甚至连报刊亭都已成了明日黄花。纵观所有游戏媒体，连那些将杂志拉下神坛的大型游戏门户网站，部分也早已也日薄西山，更何况更新频率相对较慢的杂志。

能够对抗广度的只有深度，原本这也是杂志对抗新媒体冲击的一种手段，然而就如慕容非所说，很多业内人士因为保密原因，很难第一时间给予最为内幕的资料；另一方面，随着自媒体的普及，越来越多只专注于单一垂直领域的创作者出现，当中相当一部分人有着专业背景，新世代有更多元的表现方式，无论是 Vlog、开箱还是直接测评，都能做出深度，甚至有时能做出不输编辑的有趣结合点，杂志的重要性注定被消减。另一方面，中文游戏化的普及，玩家已经基本上无语言隔阂之苦，单纯剧情向的游戏小说的重要性难免被稀释，一切的一切，无疑对《游戏 · 人》乃至整个 UCG 都会产生强烈的冲击。如果还单纯依托于杂志平媒和追逐文字内容势必无果。如今整个 UCG 编辑部都在进行调整，向着泛媒体化的方向发展，过去充裕的、个个“仿佛全能”的人手也在化整为零，形成专业化分工，依托于 UCG 编辑部的《游戏·人》势必站在风口浪尖，并遭遇一些动荡。

如何活下去，刚刚接手不到一年的普罗瑟暂时未能给出答案。稀饭曾说道，当他十年前接手《游戏 · 人》时，着手准备做出一部鸡尾酒式的泛 ACG 文化类杂志，但是实际上会遇到很多的问题，不过当时有整个 UCG 帮忙处理。当《游戏 · 人》走到了二十周年的当口碰上 UCG 的转型，他们需要在先保证产能和密度的前提下，继续摸索更多的方向，也是在情理之中。

然而就如初代责编慕容非所说，只要人类不灭亡，“游戏”也永远不会消失，“游戏人”也一定会长久存在。尤其是在内容为王的时代，好的 ACG 内容其实一直都在，只是需要有人能去发掘和展现。因此，UCG 并不是走向末路，反而是在乘着新的当口，去继续成长，继续扩展内容创作者的团队。

如今编辑团队也正在求贤若渴地寻找那些专下心来、做有价值和分量的创作者，并且尽可能给予相应的报酬，而一旦收获足够的创作力量，厚积薄发的《游戏 · 人》依旧如创刊时，继续与“游戏”一道，继续成为“人”的青春源泉。



第24辑

2007 年秋季，《游戏·人》第 24 辑正式推出。本辑带来《RTS 次世代浪潮》《谁搞垮了游戏业？》等深度文章的同时，也带来了《漫谈变形金刚的变形形态》《透析游戏人的“生死抉择”》等趣味好文。



歌谭犯罪王子是怎么“炼成”的

小丑的80年反派王者之路

文：自由-J 编：稀饭 美编：01

“Isn't it rich?
Are we a pair?
Me here at last on the ground
You in mid-air
Send in the Clowns”

随着片尾曲《Send in the Clowns》响起，威尼斯电影节《小丑》首映的全体观众们起立为制作组响起长达 8 分钟的掌声与喝彩。4 天后，《小丑》破天荒地赢得了金狮奖——这不仅是威尼斯电影节的最高荣誉，也是漫改电影首次在欧洲三大电影节中斩获此类殊荣。

小丑，或许是漫画界最为知名的反派，这一年在大银幕上与媒体的长枪短炮前，以华丽的转身，洗去《自杀小队》时的灰头土脑，屹立于威尼斯的红毯之上。1940 年首度于《蝙蝠侠》漫画亮相的歌谭犯罪王子，在历经近 80 年的磨练后，他那消瘦高挑的身躯，白底红唇绿发的妆容，

普罗瑟的第一次《游戏 · 人》供稿

主题企划

SPECIAL FEATURES

来自老游戏

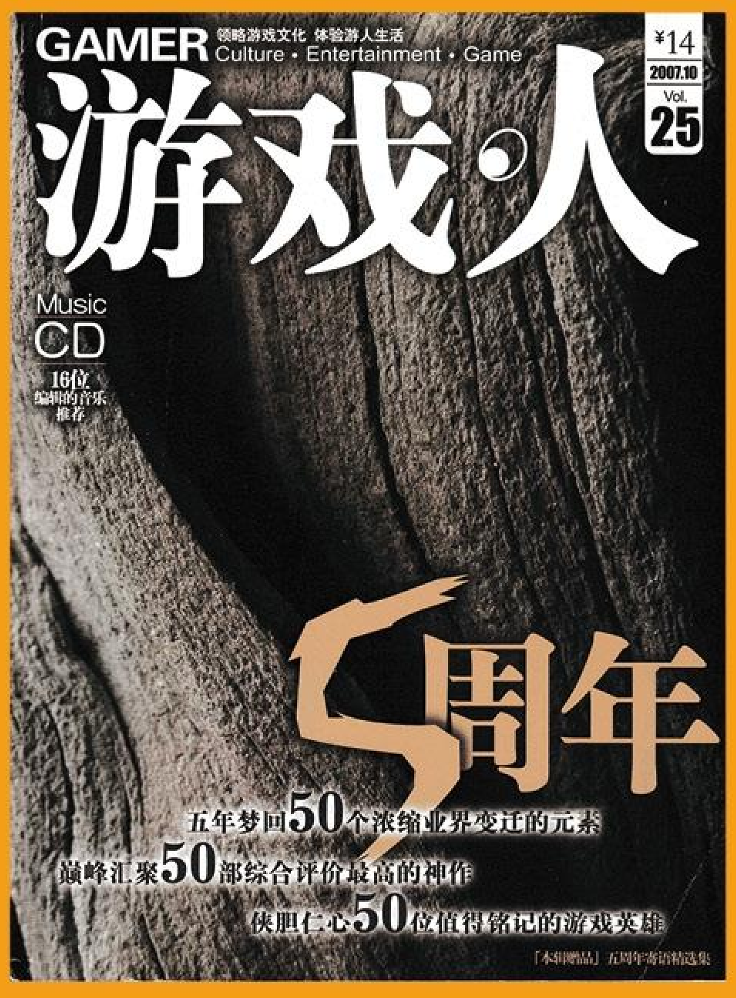
前责编

慕容非　泰坦　D·S　星夜　稀饭

撰稿人

周行文　Darkbaby　80后写稿佬　熊拖泥　鱼丸

·人的寄语



第25辑

在2007年冬季第25辑，《游戏·人》迎来了值得纪念的5周年。本辑也为大家带来了《TOP50浓缩游戏业5年变迁》《史上评分最高的50款游戏》《50位值得铭记的游戏英雄》等周年专属内容。

作为一本存活了二十年的游戏文化专辑，其实并不存在“游戏·人编辑部”，每一辑的内容创作更多是由责编与数位撰稿人组成的“小团体”合作完成——因此，相较于UCG的其他产品，《游戏·人》更能体现出当辑负责人与参与者的想法，或者说“作者性”。正因如此，《游戏·人》的责编们与其中的撰稿人，更容易为受众所熟知。在这次的“二十·而立”的主题企划中，我们特邀十名曾在《游戏·人》留下自己印记的“老游戏·人”，与各位读者们一同，忆往事，述青春。



慕容非

负责的辑数：**第 1 辑**
现状：**游戏开发相关**

仅以这篇流水账回忆录，来纪念《游戏 · 人》诞辰 20 周年——

作为《游戏 · 人》的创刊责编，笑想当年开办这本读物的思路还不是那么“正确”。

当年在北京读大学，路上偶然看到一本读物，叫《游戏批评》。年纪上 40 左右的叔叔辈朋友们可能还有点印象，这是当年《电软》的一本副刊。《游戏批评》主要讲的是游戏背后的深层解读、业内人士的评论等，核心思想就一条：和游戏相关，但又不直接介绍游戏的文化类读物。

《游戏批评》对比《游戏 · 人》，阅读深度更深，对读者的要求也更高，导致很多年轻的玩家读起来很累，普及度不高。于是我就想在增刊的基础上搞一本副刊，能让玩家更轻松地阅读。抱着这个思路，创刊了 UCG 的副刊——《游戏 · 人》。

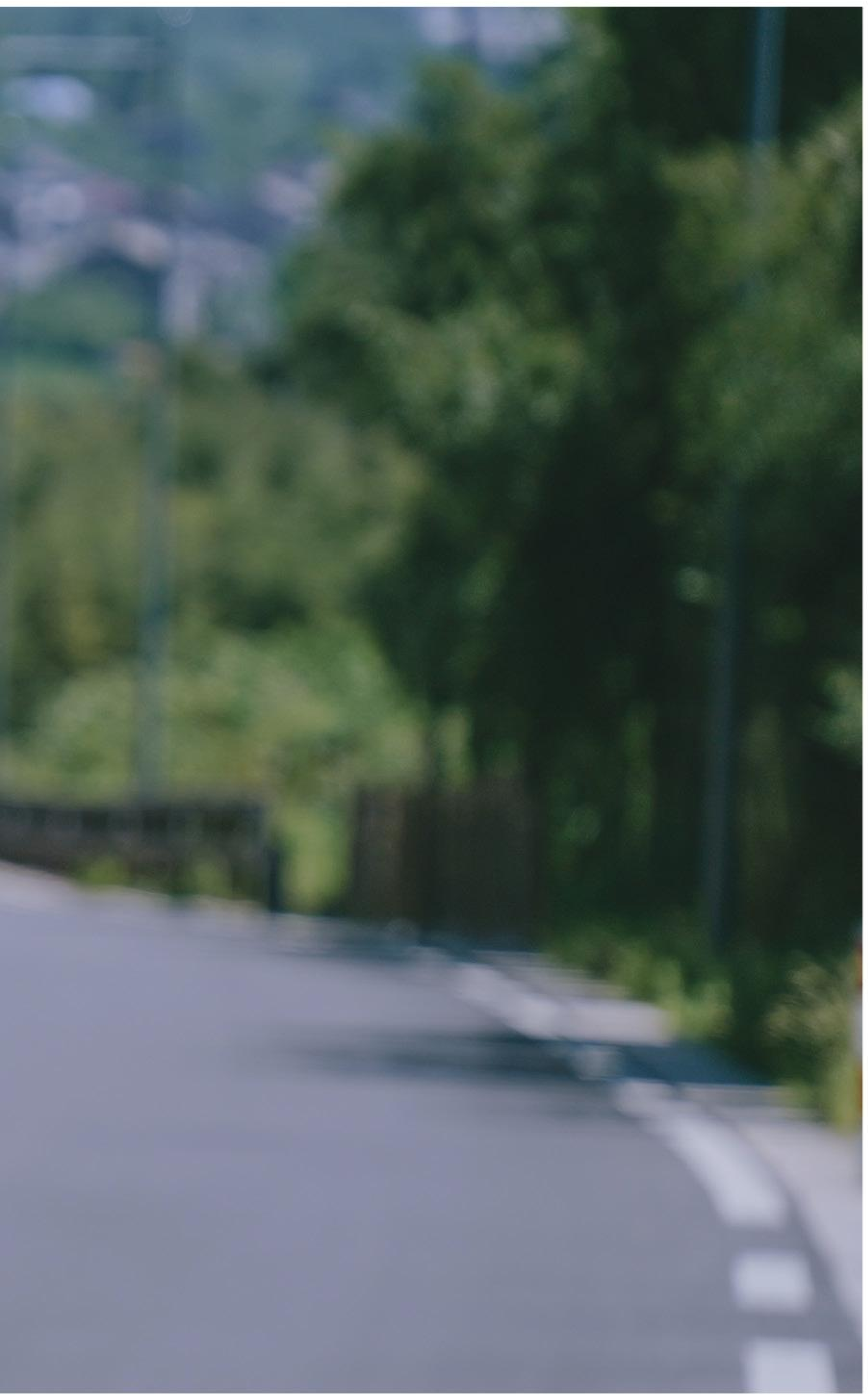
《游戏 · 人》的目的是让大家轻松阅读，不光让玩家们喜欢看，也希望不玩游戏的同学也能看。于是在内容和题材的选择上花费了一番脑筋。游戏的历史、文化那是必不可少的，还能来点正刊不合适的邪道攻略。动画、漫画相关的也



不能少，原本就和游戏联系紧密，自然也占了不少篇幅。ACG 大融合在 02、03 年是刚刚开始普及的概念，为了兼顾 ACG 的广大用户，我们也的确费尽脑子。在当年互联网并没有如今这般方便，想看个片子听个音乐还需要买 CD、DVD 什么的，于是增刊的 CD 在《游戏 · 人》继续得以继承和保留。

然后就是各种小说。无论是游戏剧本小说，还是原创的人文小说，在增刊时都广受好评，自然都成了《游戏 · 人》的核心内容。当年几乎不存在汉化的游戏，玩家们想要了解游戏剧情，除非你是学日语或者英语的，能自己啃生肉。《游戏 · 人》不少游戏剧本算是给一批用户送上了及时雨。

至于原创小说部分，栾东的确是个怪才。好好的一个程序员，竟然有着令人惊讶的文笔。栾东的小说的确为《游戏 · 人》的成功打下了坚实的地基。每每读他的小说，就让人欲罢不能，沉浸其中。当栾东没有内容产出的时候，很难找到能顶的小说，这成了当年编辑部的心病。现在想想，他不去起点上做写手可惜了（笑）。



回想当年，创刊《游戏 · 人》的时候我不过 21 岁，很多人在这个年纪还没从大学毕业。从我 5 岁第一次接触游戏开始，就沉迷其中。虽然荒废了不少学业，却从小树立了自己的理想，立志想当个“游戏人”。从刚进大学开始，就满怀热情地打攻略，投稿。毕业后通过投稿，我成了《电软》的编辑。之后又南下深圳，成了 UCG 的编辑。在 UCG 的 2 年，我除了 UCG 的主刊内容外，又做了增刊，还创刊了《游戏 · 人》，感觉就像做梦一样。

不过，做杂志和游戏制作毕竟是两个完全不同的行业。在《游戏 · 人》做编辑的时间里，认识了不少游戏圈子的朋友。通过这些朋友们的介绍，03 年我离开了自己奋斗过无数通宵的编辑部。随后去了刚刚成立的久游网，正式进入了互联网游戏行业。无比巧合的是，05 年又通过《游戏·人》时期认识的某位朋友，正式加入了刚全面开展中国业务的 SEGA。之后花了 3 年，成了名副其实的游戏制作人。

和铃木裕聊《VR》，聊《莎木》；和中裕司一起搞开发；和西山一起畅谈三国志大战……这种身为游戏业内人士最高光的时刻，都是通过《游戏 · 人》时期认识的朋友实现的。之后十多年的时间里，发现国内大部分游戏公司的核心人员，几乎都看过 UCG 和《游戏 · 人》。那种特殊的感觉非常奇妙，人和人的距离，无形中就被一本杂志给串联了起来。这对我们编辑和读者来说，又何尝不是一种幸福和成就！不知道在看《游戏·人》的同学们，有没有这样类似的经历呢？

俱往矣，数风流人物，还看今朝。20 年了，希望《游戏·人》能坚持下去，也希望热爱《游戏 · 人》的读者们能坚持下去。

祝《游戏 · 人》越办越好，也祝读者朋友们生活越来越好。此致。



第26辑

2007 年冬季推出的《游戏 · 人》第 26 辑，收录有《Activision Blizzard 的前世今生》《Epic Games 和它的虚幻引擎》等业界深度好文，还包含《游戏世界的 50 位枭雄》《< 分裂细胞 > 全系列人物志》等精彩文化文章。



泰坦

担当《游戏 · 人》责编的时间：**8 年**

负责的辑数：**共约 35 辑**

现状：**某外企的产品经理，已婚已育，仍然是游戏人。**

有人问我，我就会讲。

20 年前参与创刊《游戏 · 人》的时候，我没想过会以什么样的方式离开。我总是以为中年还很遥远；我以为我会永远单身；我以为自己今天的生活，是拥有一套 42 平米的大开间，里面秩序井然地安放着各类主机，有多台显示器，有一张舒适的书桌，有至少两面墙是书架，有一个行军床，有一个吧台，有很多酒，三朋四友们会来找我打游戏，无限畅饮，谈天说地。

我以为这个小小的梦想很简单，然而事实并非如此。如今我暂时离开了游戏行业，新编辑们早已把这本刊物做得更出色，我想他们其实并不需要我写点什么，很感恩能和大家一起见证《游戏 · 人》20 周年这个时刻。

在接近 20 年的游戏媒体职业生涯中，我采访过很多游戏人，也被同行以及读者问到过很多问题。有些问题我几乎没有正面回答过，因为我一直没有确定的答案，直到今天也没有。我在一个文档里面记录了我收集到的各种问题和我的思考，常常会拿出来和朋友聊，有些越聊越不明白，有些越聊越简单——比如“是否曾后悔游戏占用了太多时间”这个话题，我曾经写了几千字，改了又改，现在只剩一句话，放在下文了。我选了几个最近更新过的问题，借这个机会和大家聊聊吧。

Q：把爱好当工作会毁了爱好吗?

如果你热爱围棋，同时又下得很好，那努力成为职业棋手应该是理所当然的吧。成为职业棋手会很艰难、很累、你可能会不断怀疑自己。但成为职业棋手会毁掉你对围棋的热爱吗?我想不会。我们经常会面对的纠结可能是：什么样的工作可以更好地养家糊口，那是另一个话题了。

Q：是否曾后悔游戏占用了太多时间?

“直到和你做了多年朋友，才明白我的眼泪，不是为你而流，也为别人而流。”

Q：怎么看待游戏行业的鄙视链?

我想起看 MC Jin 现场版《Hip Hop Man》的时候曾经很感动：“嘻哈是什么，什么是嘻哈，不管你主流，或者你地下，只要你尊重这个文化，我们个个都在同一个家……”

游戏行业应该也是一回事，我想，哪些游戏是尊重游戏文化的，哪些游戏只是披着游戏外衣的收割工具，我们很清楚，他们很清楚，每个人都很清楚。除此之外，在我心里没有什么鄙视链。

Q：怎么看待游戏成瘾和防沉迷?

首先，游戏自身的方面。目前全世界大概有 30 亿游戏玩家，平均每天的游戏时长不超过 1 小时，大约 85% 的美国青少年都玩过至少一款电子游戏，在发达国家还没有任何站得住脚的研究认为电子游戏这种娱乐形式不适合未成年人。

如果说游戏在一定程度上可能导致沉迷，那也许也许是因为强互动和即时的回馈机制。强互动是好的一面，好游戏能带给我们的快乐——在一个虚拟的世界里面对我们的输入做出回应、带我们经历喜怒哀乐——在同样的价格上，几乎没有其他的娱乐方式能做到。回馈机制是游戏经常被诟病的地方，绝大部分游戏，玩一会儿就能感受到明显的成长和奖励，而且目前游戏行业有在这个机制上尽可能放水的趋势（当然也有少数游戏例外）。

对比而言，其他传统项目，比如棋类、足球，通常不会有那么快的奖励回馈，不可能每投入一点时间就能感觉到对应的成长，并且天花板也相对更高，所以不常被指责——现代是这样，以前未必，比如围棋被称为木野狐，那也是“洪水猛兽”的一种。

还有一些游戏，只是借用了一些游戏概念，实际上利用了

各种人性的弱点，设计初衷是尽可能占用你的时间、注意力或者金钱，这种所谓的游戏就不值得认真讨论了。

其次，我们应该分清楚什么是成瘾。如果你因为喜欢做某件事，所以投入很多时间，只要可以轻松地停下来，那就不算成瘾。成瘾是指你因为做某件事忽视了比如家人、朋友、工作和教育……你知道自己出了问题，但无法停下来，比如酗酒，我自己也曾经有一段时间这样，知道不好，但是停不下来。

对于游戏成瘾，目前医学和心理学界已经有比较明确的量表可以用来做诊断，量表中可能包含这类问题：你是否变得与家人和朋友隔绝？当你不玩电子游戏时会变得心烦意乱或者抓狂吗？你是否经常因为睡眠不足而感到疲倦或者其他的身体不适……

我的建议是不要太主观地去判断，尤其是对孩子，如果你有这方面的怀疑，寻求医生的帮助会比较好，在这个问题上，医生一定会给你一个可行的解决方案。

最后，怎么避免游戏成瘾。

先说小孩。

一是环境因素。如果能让小孩生活开心舒适，压力适中，有很多娱乐方式可选，避免游戏成为唯一的寄托，那小孩就不太可能有成瘾行为。这当然需要相对宽裕的家境，但凡能为孩子提供好的生活环境，哪个家长会不这样做呢。

二是家长的陪伴。事实上，只要小孩是在家长的指导下每天玩一会儿游戏——比如 1 小时，就根本不会有沉迷的问题。问题是，咱们国内的大部分的家长没有这 1 小时的时间；即便有，也可能用来监督小孩学习或者课外辅导上面了，不太可能用在娱乐方面；即便家长愿意陪孩子玩游戏，也不一定有时间和精力去了解游戏——游戏和电影一样有好坏之分，想要清楚分辨也是有学习成本的。

有一个数据是，2013 年，全国妇联根据 2010 年第六次人口普查数据推算，中国共有大约 6100 万农村留守儿童，当然现在随着国家的政策发展和经济进步，这个情况已经大幅好转。大家想一想当年的 6100 万是什么概念，当我们怀疑某一个群体可能更容易沉溺于某种娱乐方式的时候，我们不能忽略这个群体的成长背景。

大人做事都是需要监督的，何况小孩。在缺乏父母监督和陪伴的情况下，小孩难免会在电子游戏这种非常低价的娱乐方式中去寻找寄托。我自己小时候就是这样，虽然我不是生在农村，但也经历了爸爸出去打工，妈妈带我和弟弟在家的生活，妈妈自己也要上班，所以怎么可能斗得过我和弟弟？那时候我逃课玩游戏是家常便饭。

再说成人——



第27辑

《游戏 · 人》第 27 辑于 2008 年春季推出，包含《潜龙谍影 20 周年纪念》《街头霸王 20 周年风云录》等重磅回顾内容，还有《2007 年日本动画界回顾》《2007 年度好莱坞动画长片巡礼》等影漫佳作回顾文章。



着迷于一件事情值不值，在人生的不同阶段，会有不同的考虑。譬如人生低谷，不是不想上进，也许很焦虑，也许只能等待，这时候如果暂时借游戏这种人畜无害的爱好来逃避一下，分一分心，也未必是坏事。当然，最好是在尽到家庭和社会责任的前提下玩游戏，如果可以的话。

《志异续编》中有一个大家都比较熟悉的故事，说一个丈夫走后不愿再嫁的少妇，每晚熄灯后把大量的铜钱扔在地上，一个一个去捡，等捡起齐后已经神倦力乏，没什么欲念了，才能入睡。有一回大家聊到这个故事，一位朋友评论说，扔铜钱有啥意义，那不是跟西西弗斯推石头上山一样无聊，有捡钱的功夫，还不如背俩单词。人的见识的确有高下之分，但如果他认为在人生最不如意、最难受的时候可以背单词，那可能是因为他还没经历过真正的不如意。如果有人说任何情况下都要正能量，那他大概是没见过“任何情况”。

Q：内容创业，你认为最难的是什么?

我自己觉得最难的可能是转型。在开始做事的如果大家都有某一方面的专长，也很专注，初期一般都还好。但是市场会变化，在原来的方向上做得越好，说明团队为旧业务做了越多的定制化，所以可能越难转变。

你雇了两个师傅来做肉夹馍，但现在出于某种原因，你失去了购买猪肉的资格，你用最后两个月的现金尝试了牛肉肉夹馍，遗憾的是没人想要吃牛肉肉夹馍。你亏了很多钱，现在你发现要把公司做下去，只能改行做洗衣板，做洗衣板是唯一的机会。可是你要怎么对肉夹馍师傅讲呢？“如果……不会做洗衣板的话，可能公司就不需要你们了……”这其实挺反人性的，两年前，你忽悠他们放弃在麦当劳的稳定工作，来跟你一起开肉夹馍店，那时候你可没提过要做洗衣板的事，你说的是：兄弟们一起干一票大的！这个梦想还八字没一撇，现在你让人家走，这是挺艰难的，但为了公司，你只能如此。

转型很难，被打垮了再爬起来很难，但对于成功的公司来说，这好像都是绕不过的路。

Q：眼见他起高楼，眼见他楼塌了，是什么感觉?

我有一个北京的朋友，2015 年那会儿身价至少十亿吧，当然那时候我不认识他。后来他亏得一塌糊涂，40 岁这一年家庭资产是负的。他现在做出海电商的生意，我们公司正好有这方面的业务，我就去找他取经。

他每天都非常忙，也没时间单独见我，正好周末要带老婆和女儿一起去吃牛排，就约我一起吃，顺便聊下。那是一家非常平价的牛排店，他老婆和女儿都点了牛排，然后轮到他，他把菜单从头到尾翻了一遍，然后点了碗意面，说今天胃不舒服，不太想吃牛肉。意面价格是牛排的1/4。后来我也点了一碗意面。

饭后他女儿想喝酸奶，我们一起去楼下的超市，他老婆带女儿顺便去采购去日用品，我和他在超市里一边聊一边走。我俩在一个水果摊位上看到有打折的冬枣，我知道他喜欢吃冬枣，他也知道我喜欢吃冬枣，我跟着他走过去，他拿起来看看，又放下了，我也拿起来看看又放下了。我俩可能想一块儿去了：算了，不买立省十九块八。

过去的我，如果在小说里写这个情节，肯定会说两个主角都很感慨，想当年怎样，现如今怎样，好歹也得伤感一会儿。但现实是完全没有多想什么，接下来他要去见供应商，我要回公司写 PPT，我们在海淀黄庄站分别走向相反方向的地铁，他朝我挥手告别的时候，另一只手已经在掏耳机准备打电话了。

当你去总结楼的问题，那肯定已经是事后，现在还没到事后，所以我不知道到时候会是什么感觉，现在大家只是努力活下去。

Q：对于“卷”和“躺平”有什么看法?

我儿子三岁多的时候，自己在“帮助模式”下打通了《超级马力欧 奥德赛》，他非常高兴，来找我想给我看。

我当时正在处理公务，忘了具体是啥事没办好，气急败坏，把他打发走了。等会儿处理完，我再过去找他，发现手柄已经连接不上了，不知道他怎么搞的，我只能把手柄和机器重新配对，同时假装凶他，说他把 Switch 弄坏了，他就大哭。小宝宝的世界和成人世界有一点是一样的，那就是经常一转眼就从天堂跌落到地狱——他几秒钟之前还在开心地跳。我刚想哄他，老板来电话，我又去处理事情，之后就把他忘了。

后来过了很长时间我才想到他这个茬，又去找他，让他演示，他开心得不得了，完全不计前嫌，我看他连月亮都快收集齐了，突然意识到错过了多少和他一起玩游戏的时间。

也许我应该多陪陪家人，小孩很快会长大，老人很快会老去，人生天地之间，若白驹过隙，忽然而已。很可能我那些卖力的演出、努力的工作，其实意义都不大。

但是，人在江湖，身不由己。

前几年有不止一位大佬提出很感人的见解：善良比聪明更重要。

假如你到大街上随机选一些行人，问他们：现在我手里有两个药丸，红色的吃了会变得无比善良，蓝色的吃了会变得超级聪明，你想吃哪个?

你说大家会怎么选。

Q：对于自动战斗有什么看法，AI 会为游戏行业带来什么，AI 会在不远的未来带来大规模失业吗?

这是在《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》里面我们提到的一个问题。

战斗方面，当然不能什么都 AI 来做，比如动作游戏，你让 AI 去打，那你玩的是什么呢，那不是变成看电影了。但是

绝大多数 RPG，战斗指令其实很重复，你设定一个策略，AI 根据你的策略去战斗，以及操作你的 NPC 伙伴们去战斗，这是没问题的。在最优秀的日式 RPG 里面，比如“《FF》系列”和“《DQ》系列”都已经做了很成功的尝试，手游领域就更不用说了。

AI 对游戏行业的帮助还是挺多的，比如让 NPC 变得更智能，在某些类型的游戏（比如 Rogue-like）中生成更高品质游戏内容，帮助我们进行游戏测试等等。还有游戏场景方面，简单来说，以前 AI 生成的地图会让你感觉同类区域地形地貌都大同小异，但是最近这些年，在深度学习的帮助下，AI 生成的地图会比过去逼真得多。

在娱乐和工业生产领域，AI 的定位是完全不同的。在娱乐领域，AI 是为了让人类玩得更开心，不是为了替代人类。在工业生产领域，AI 是为了提高生产力，相同的产出，如果 AI 成本比人工低，理论上就应该替代人工——比如当前 AI 绘画，在简单的几何图形、佩斯利、趣味卡通、植物花卉、数码抽象等等细分领域，大部分使用场景下都不太需要图像背后附带的艺术思考，那 AI 基本上可以取代人类了。

未来，AI 应该会替代很多人类的工作。但是，如果说被替代的人类群体就会失业，我不这么认为。今天的大部分职业都是工业革命之后创造出来的，此前世界上绝大部分人类都要从事农业生产才能糊口，没人能想象出今天五花八门的各种职业。如果以后大部分人类也不用从事工业生产了，肯定会创造出更多五花八门的职业。

在基本的生活需求满足之后，我们很多工作的目的，其实不是为了幸福，而是为了比别人幸福。

有人说想要平常心，多去墓地或者 ICU 看看，才能懂得什么是真正的难处。可是参观学习和亲身经历是两回事，你还是会离开墓地或者 ICU，你会打开微信朋友圈，然后你会发现：不对啊，凭什么老王一直在度假；凭什么老张又买了新的镜头，他不是昨天还在群里抱怨老婆不给私房钱吗；老杨跟我说今天没空，这又是跟谁去吃大餐了；看看人家老李的小孩考了全班第一，再看看自己……不行，太难受了。

我经常说肉夹馍生意的例子，也许 AI 接管肉夹馍生产之后，我们会创造出一种新的时尚职业，就是在 A4 纸上画肉夹馍。到时候打开朋友圈，放眼望去，全是 A4 纸上手绘的肉夹馍，看谁画得惟妙惟肖，看谁画得栩栩如生，看谁画得肉呼之欲出，看谁画的馍跃然纸上，效果就等同于今天在大家都苦命的加班的时候，他在阿拉斯加开心的钓鱼。

总之，我想 AI 不会为难我们，只有我们自己为难自己，偶尔放下，玩玩游戏挺好的。

Q：为本次责编寄语栏目，聊一聊和《游戏·人》的往事以及对未来的期待。

参与创刊《游戏·人》是我的第一份全职工作。在 20 年前的夏天，我就是为了这件事先后和胜负师、SILENCE 等几位老编辑来到 UCG，一直做了 8 年。我非常感恩在 UCG 的工作，除了那段欢乐的时光，更重要的是这段工作带给我的宝贵经验：诚实和认真地做事。诚实和认真这两个词可能太普通，太没劲，太不实用，谁不会为了过日子稍微放弃一下这两个词呢？我的感受是，生活不会总是顺境，当“迷失的孩子”想要在黑暗中寻找一束光照亮“来时的路”，这两个词可以是那束光。

我当编辑时，其实知识储备不怎么充足，对很多东西都理解不深，所以在那个年代经常说一些愚蠢的话——当然今天也没变聪明，感觉很愧对读者，愧对这份工作。老领导和同事们和读者们能容忍我的无知和自大，给我机会成长，非常感激，无以为报。

对了，《游戏·人》的 LOGO 是我设计的，还有件事……第一辑很多丑陋的版面都是我排的——我跟主编说我除了会写稿，还可以熟练使用 PhotoShop 和 PageMaker，其实都是面试前几天现学的……

关于未来，我只知道我可以期待新编辑们带来的惊喜，谢谢你们！

泰坦

2022 年 8 月



第28辑

2008 年 5 月推出的《游戏·人》第 28 辑，包含《后 <GTA IV > 时代》《<GTA IV > 与春季商战》《<GTA> 背后的故事》等多重《GTA》相关内容，除此之外还有《<超时空要塞 >25 周年纪念》《记忆中的那些刀光剑影》等趣味文化内容。



D · S

担当《游戏 · 人》责编的时间：**3 年**

负责的辑数：**共约 15 辑**


现状：**自媒体人**


记得与《游戏 · 人》的初次相识还是带着火药味儿的。创刊号第一辑刚出时，我还在念大学，挤出口粮钱买了一本后，对许多内容大为不满。那时年轻气盛，立马上网冲浪到 BBS 上写了一篇《令人失望的 < 游戏 · 人 >》出来吐槽，结果遭到了 DB 等一批特约撰稿人的口诛笔伐，他们一致认定我是敌对媒体势力派来踢场子的，按今天的帽子来扣就是“屁股歪”。比窦娥还冤的我百口莫辩，幸好胜负师出来帮我解了围，说欢迎一切批评指正，既然你觉得内容不够好，那欢迎来投稿呀。这话搁今天听我可能当台阶下立马走人了，可当年毕竟年轻，脑子耿直得只有一根筋，心想你让我投我就投呗，有稿费不赚白不赚！于是，我一口气从《游戏 · 人》第三辑写到第七辑，平均每辑杂志都有一两篇文章发表，最多一期写了几万字，拿了好几千的稿费……后来估计是胜负师一看这样下去不行，买卖亏大了，有这钱与其当稿费给不如当工资发呢，于是干脆直接把我叫来编辑部上班了，我就这样开始了在 UCG 的生涯。

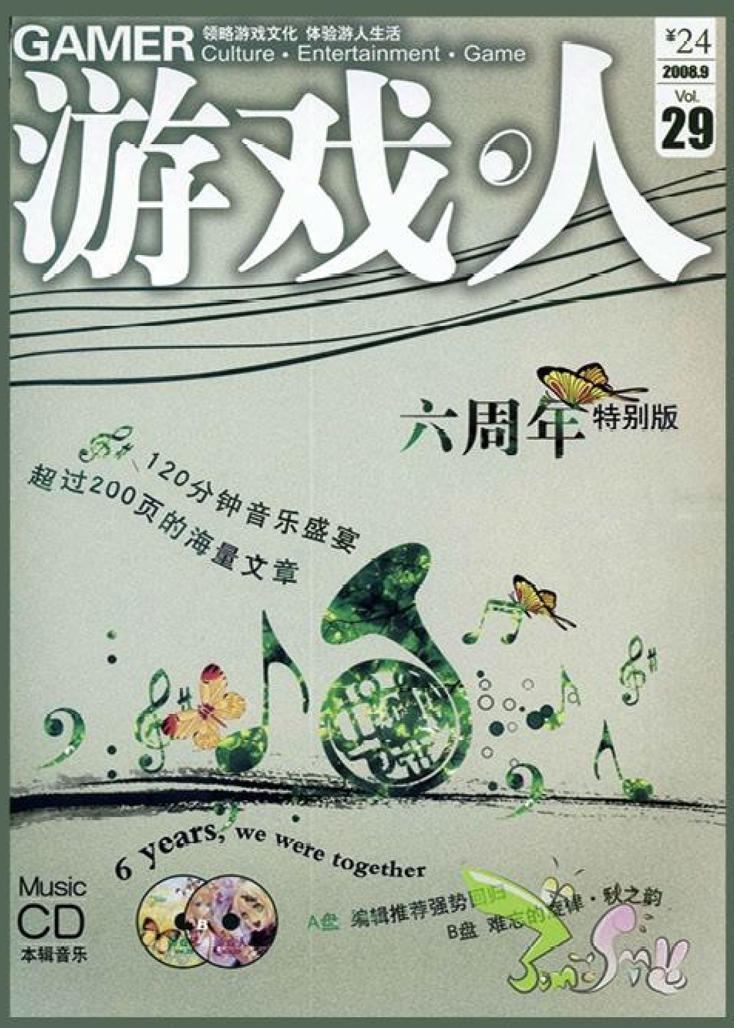
4 年多的时间里，从读者到作者，从助编到责编，《游戏 · 人》一直是我在编辑部的第二阵地，也因此结识了许多圈里圈外的作者：像每期都能洋洋洒洒写出一两万字著作等身的天之业云；对“《实况足球》系列”每一作的草皮都趟得比自己家后院都清的平成球圣；总用“lightbaby”“dadkbody”“白色马自达”这种怪名一期换一个笔名的罗老师；还有讲解真实格斗技每一句话都用感叹号收尾的武僧老哥——他的稿子我每次上来都是先 Ctrl+H 直接把“！”全文替换成“。”再说……一转眼十多年过去了，不知大家可好？ D · S 借这里给所有老朋友一并问安啦。我这些年来也在游戏媒体圈里四处漂泊，如今在老家沈阳和媳妇一起在做视频自媒体，无论 B 站抖音快手小红书微博还是公众号，搜“毒舌大表哥”五个字就能看到我了嗷。

说起游戏文化，国内早期秉持这个信念的杂志还是挺多的，像《电子游戏与电脑游戏》、电软的增刊《三栖人》、电电编辑重新集结的《游戏日》……甚至连动漫圈的《梦幻总动员》里有一半也都是 ACG 通吃的文化内容。但真正把传播游戏文化这个信念一路贯彻到今天的，唯有《游戏 · 人》，其他传火者们的尸首早已倒在身后，这是一个颇为悲壮的丰碑。其实游戏文化这四个字走到今天，多少有点伪命题的意味了，和当年那个连游戏同人都一字难求的时代相比，如今各种信息俯首可得的大众是否还需要游戏文化？在当下这个以秒为单位的碎片化资讯时代，我们的硬核文化内容要靠什么来吸引住玩家的目光？说到底，文化二字终究还是一个有门槛的东西，而在这个越来越没有文化的时代，它已经显得有点曲高和寡了。所以，如何把优质文化内容深入浅出地用最流行通俗的方式分享给大众，我想是接下来一切文化行业传播者即将不得不面对的课题，也是《游戏 · 人》必须认真思考的问题。

加油吧，令人期待的《游戏 · 人》。







第29辑

在 2008 年 9 月《游戏·人》迎来六周年特别版，不仅包含《1977 ～ 2008：游戏、业界、我们与他们》《真实的东京游戏展》等关注业界的内容，还包含《超解析！改变世界的凉宫春日》《蝙蝠侠新世纪》等文化内容。



星夜

担当《游戏·人》责编的时间：**3 年**

负责的辑数：**共约 13 辑**

现状：**从事 PC 单机与主机游戏的海外发行工作，以及与发行相关的各种市场分析，当年在《游戏·人》积累的各种行业知识与信息算是派上了用场。曾经通过二手信息了解的一些知名制作人，也成为了商业伙伴，有时候闲聊得知一些业界秘话，还有种“这要写篇文章给《游戏·人》该多好”的念头……**

可以毫不夸张地说，《游戏·人》是一本决定了我职业生涯的杂志。

大约是大二那年，在书摊上看到了一本封面美丽（具体是哪期哪个美人封面记不清了……）的新游戏杂志。和 UCG、电软等不同的是，杂志里没有攻略，几乎所有内容都是我感兴趣的，有种发现宝贝的感觉。那时作为一枚穷学生、主机三无人员，杂志里大篇幅的攻略基本跳过，最为喜闻乐见的内容是新闻，游戏前瞻，以及游戏相关的各种秘闻逸话。高中年代曾喜获一本《游戏批评》，被我奉为神书，可惜开本小、篇幅短，读起来难免有些不过瘾，后来更是难觅其踪。《游戏·人》对我而言是最接近理想形态的游戏杂志。对业界秘闻了如指掌、指点江山文笔飞扬的 Darkbaby，隐约有些痞子蔡文风，最会写小说的理科生游戏人栾东，旁征博引、知识点高度密集的十大恶劣天气……《游戏·人》这些风格鲜明的作者，这些动辄上万字的文章，让我在过足瘾的同时，竟也有些跃跃欲试……

大约是在大三下半学期时，我用 rain 的笔名，给《游戏·人》投了一篇数万字的大稿。这是我用了一个月的时间，翻查各种英文材料，以每天不到千字的龟速慢慢成型，最后点击发送至杂志征稿邮箱时的忐忑心情至今记忆犹新。没想到很快就获得当时责编胜负师热情洋溢的回复——那一刻我自然不会意识到，我作为一名游戏人的生涯将从此开始。

《游戏·人》稿费到手的那天，我很骄傲地和我妈说以后不用给生活费了，我已经能用稿费养活自己。此后从 UCG、《游戏·人》和一些游戏网站的特约撰稿人，到入职 UCG，成为星夜二代目，再到负责 UCG 资讯与行业类文章，然后接手《游戏·人》责编工作，一切自然而然地发生着。甚至后来离职，进入国内某游戏公司，当时公司大佬最喜欢的游戏杂志就是《游戏·人》……

由于个人喜好原因，在我接手《游戏·人》之后，杂志中业界秘话与评论类文章肉眼可见地增加。这其实并不容易。国内能写此类文章的作者屈指可数。由于国内主机行业与国际市场并不接轨，而且杂志稿费有限，业界深度稿件的信息来源通常来自国外主流媒体，以及一些传记类文章。即使是在海外，这类文章也是极为罕见，其中我最喜欢的作者是 Geoff Keighley，也就是如今大名鼎鼎的 TGA 主办者。国内玩家可能不太清楚的是，Geoff Keighley 在行业内的成名作就是他写的“Final Hours”系列，通过深入采访各种知名工作室，讲述大作诞生前后的秘辛。而这类文章正是《游戏·人》中各种行业秘话的主要信息来源。当时为了能增加《游戏·人》的这类文章，我说服老编采购了不少相关英文著作，同时发展了一批新



▲多哥对《黑神话 悟空》的报道已经很有 Final Hours 系列的味道，不愧是 Geoff 的好基友。



锐作者，策划了一些深度的行业专题，把《游戏 · 人》做成一本自己更喜欢看的杂志……

《游戏 · 人》20 周年，也意味着我自己接触游戏业即将 20 年。《游戏 · 人》诞生于中国主机游戏市场地下状态之中，我最大的遗憾是这本以深度内容著称的杂志，并没有诞生真正能影响行业的原创深度文章。如今的中国主机游戏行业开始逐步与世界接轨，《黑神话 · 悟空》《动物派对》等国产游戏将在全球单机主机游戏市场上成为头部大作，而《原神》等类单机体验的全平台游戏更早已成为全球标杆作品，正在深刻改变全球游戏版图。这些大作如何诞生，他们背后的秘密，相关行业环境与未来趋势的剖析——这才是能在圈内产生影响力的深度原创内容。在互联网时代，纸媒无法成为具有传播力的媒体，但仍可凭借深度的内容而成为关键人群的影响力媒体，并通过数字版与付费订阅服务于从业人员。《游戏 · 人》可以成为一个为国内上百万从业者服务的媒体，提供真正具有价值的信息与行业趋势分析，为从业者在立项方向、市场分析、游戏策划等方面提供参考。国内在手游领域已有不少以此为定位的媒体，而正在成为下一个风口的单机 / 主机 / 跨端市场也将孕育新的机会。



第30辑

《游戏 · 人》第 30 辑于 2008 年 12 月推出，收录《金融海啸中的业界新格局》《Dreamcast 十周年启示录》《次世代游戏开发者 A 到 Z》等业界深度好文，还有《游戏界具衣着品位人士大评选》《< 战争机器 > 中的未尽之谜》等趣味文化文章。



稀饭

担当《游戏 · 人》责编的时间：**8 年**

负责的辑数：**27 辑**

现状：**担当 UCG Media 对外联络负责人，偶然兼任直播、录影、采访、写作等需要人补位的活。**

干了这杯“鸡尾酒”，继续当我的“游戏人”

《游戏 · 人》这杂志被交到我手中，多少是带了一点别无选择的。

当时负责这本刊物的前辈星夜职业规划上有了一些变动，离职得比较匆忙，而那时候我还是刚进入编辑部一两年的高速成长状态，写东西的欲望特别强烈，偏偏写东西又不太刹得住字数，搞得负责主刊《游戏机实用技术》的纱迦很是头疼——毕竟那是一本偏向于实用和中等长度内容的杂志，太长篇幅的文章其实不太适合放上面。

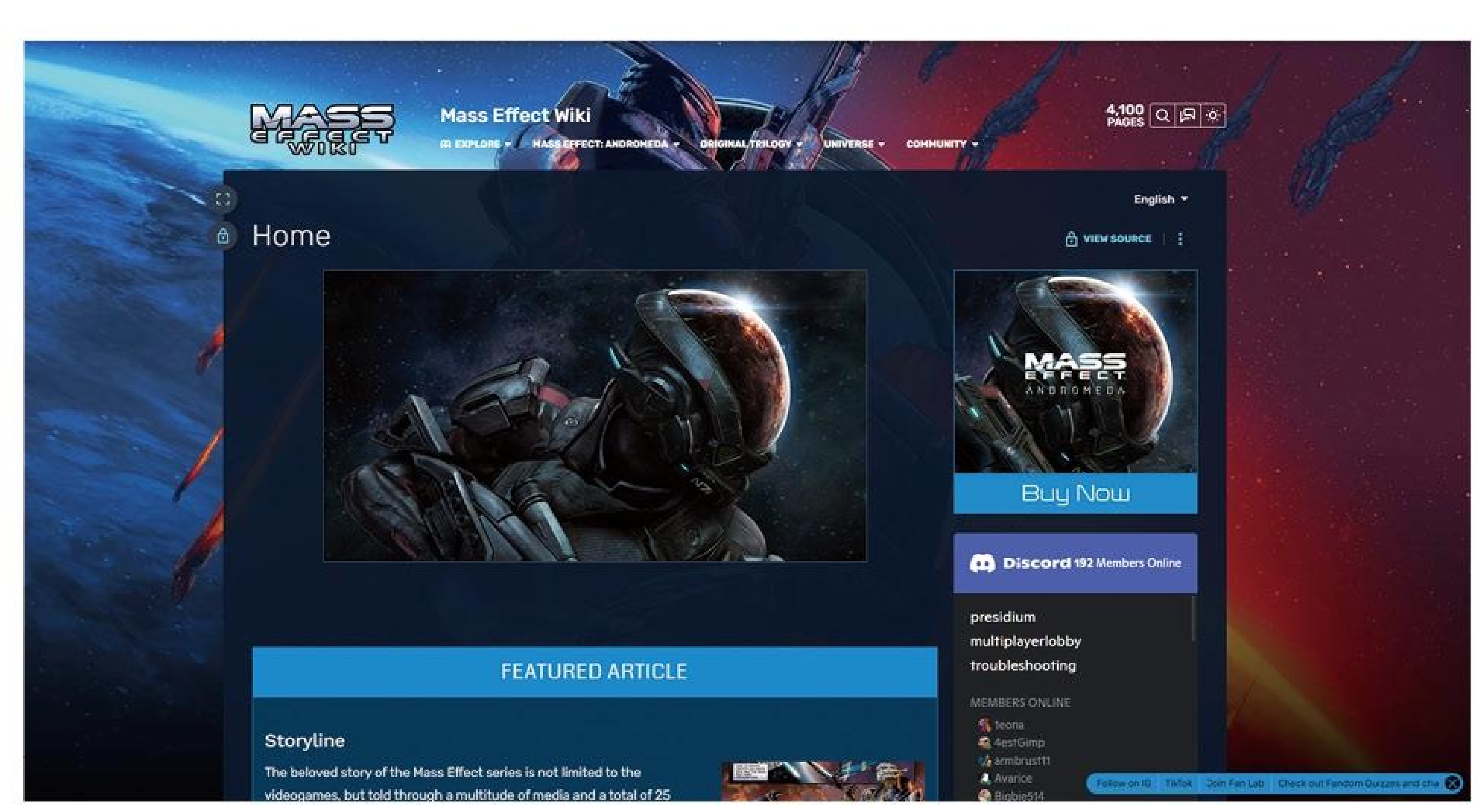
有一些内容纱迦就想尽办法安排到了对文章长度更为宽容的《游戏 · 人》上，加上偶然星夜会因为缺稿件或者被撰稿人放鸽子而需要找人来补漏洞，一来二去，我就成为了一个编辑部内部的职业《游戏 · 人》供稿者。除了作为编辑的本质工作——例如评测、攻略和新闻报道之类的事情外，我主要的工作内容之一就是写长稿子，很多对于专业写作和新闻报道乃至于游戏研究方面的工作经验，我都是在这个过程当中学到的。

但话说回来，我的工作结构大家都能看出来，其实就对于负责一本杂志的统筹来说，还是有很多不足的。尤其是有一个事情我到今天都不能说很擅长，那就是统筹和指挥别人去做事情——我甚至怀疑自己对这个事情是有一些心理抗拒成分的，但我不可能一个人把一本《游戏 · 人》做出来，所以这个过程从一接手开始就磕磕碰碰，偏偏又是别无选择，加上当时我自己也不可能只是负责这本书，常规杂志工作甚至跑展会之类的一个不少，做起来就更难了。

所以先不说内容如何，起码以稳定性来说，《游戏 · 人》的出版规律在我负责的阶段应该算是最起伏的了，虽然原因众多，但我也的确是责无旁贷。

按说既然是这样，那《游戏 · 人》其实在某个阶段也应该是交给另一个新的负责人才对。但残酷的现实是，哪怕是星夜交班之前，平面媒体的整体人员素质就已经在发生偏移，说句人话那就是能做深度长文内容的人，无论是当编辑还是当撰稿人的都在日益减少。编辑部后续招来的同事里，游戏高手不在少数，狂热的特定作品爱好者也不少，但像是我这种杂食又偏向文化题材的人压根就没几个，稳定留下来的更少，所以直到最近普罗瑟现身之前，这本杂志就一直处于交不出去的状态。（苦笑）

除了这个工作时间安排上难以兼顾的问题，我自己回头看了一下，其实有个更尴尬的问题——我眼中的《游戏 · 人》该有的样子和当时留存的核心读者眼中的《游戏 · 人》该有的样子，可能有非常大的差距。



翻找 WIKI 大量查阅资料是当时我的主要工作方式之一，但这些网站的页面其实比较缺乏体贴用户的阅读舒适度，所以几年下来我的视力也下降得很厉害。

具体来说，我从来都是一个泛 ACG 爱好的人，在我眼中这些东西都是互相关联没有界限的，甚至还可以拓展到小说、电影、电视剧等等领域，我们对于游戏的爱好不应该成为拓展我们眼光的局限因素，反而应该是一个切入点。根据这个逻辑，我规划的《游戏 · 人》更像是一个泛文化领域的大拼盘，或者说一杯混合了大量不同类型材料的鸡尾酒，在最理想的情况下，它最好包含各个文化领域当中的有趣事物的深度解读。

但这存在两个问题：1. 我只有一个人，而我的涉猎面和能够接触到的领域终究是有限的，这在很大程度上让这本杂志并没有最终成为我所希望的那个样子。2. 并不是每一个《游戏 · 人》的读者都有这么大的爱好涉猎范围，有时候大家关注的点仍然只集中在游戏领域当中，我的选题可能对他们来说只是给这本杂志增添了很多他们不感兴趣的东西。

甚至有一部分我接收到的建议其实已经相当偏离这本书应该关注的方向，例如某某厂商的 XX 历史这种，其实更适合于特定的主题怀旧，而不是放在一本文化杂志上。令人庆幸的是，这方面的需求最终一定程度上催生了《怀旧玩家》，也帮我分担了不少读者方面的期盼和需求。

到了今天，我终于把这本杂志交出去了，但说起来可能比较好笑，这样状态下的我，反而可能才终于回到了一个能够帮助《游戏 · 人》变得更好的位置上。如今我可以腾出时间写内容，大量的对外联络和商务洽谈也让我有了更多来自于业界的资源，能够用于帮助这本杂志制作各种独特的专题和有趣的泛文化领域内容；我甚至有了更多的空闲来去发掘自己的新爱好，开拓眼界，从而察觉到更多制作内容的可能性。

所以虽然我不再是《游戏 · 人》的负责人了，但我仍然在用自己的方式来试图让其变得更好，对于一位曾经的责任编辑来说，这应该是我能想象得到最好的结果了。



第31辑

《游戏 · 人》第 31 辑于 2009 年 2 月推出，收录了《原点 ：小岛秀夫的西进》《< 战神 > 世界的英雄与魔物》《游音幻梦曲——音乐游戏历代记》《钢铁教父——富野由悠季的世界》《军事题材游戏王者品牌的前世今生——汤姆 · 克兰西和他钟爱的电子游戏》等精彩内容。





撰稿人

周行文 /Ness 等

首次参与《游戏 · 人》的时间：

代表作：

《地球冒险》剧情小说 / 游戏人小说《魔法师》/

游戏人小说《有没有那么一本书》

现状：**版权经纪人 / 制片人 / 文学策划**

对于现在大多数玩家来说，系井重里的 RPG 系列《Mother》和它的英译版《地球冒险》已经算是个陌生的老东西了。这个曾经在 SFC 时代辉煌的品牌在 PS2 时代就已经在怀旧范畴，看着现在的 PS5，我不知道为什么忽然要提起它来。但在当年我与 UCG 真正的缘分，可能就是源于我想把这个游戏的剧情小说写出来。

是的，就是写出来而已，可能跟创作能力和稿费都无关。在少年时代我多么喜欢那些小男孩寻找外星飞碟的故事，多么喜欢眺望星空。而这个游戏的流程是有人一句一句英文同步翻译给我玩下去的，虽然失去了与那个人的联系，我还是希望用这种方式铭记下这个故事。

在一本游戏文化杂志上记录自己的青春挺酷，当时我这么想。

因为之前写了算是流行度比较高的网络小说，跟编辑沟通难度不高。高的是如何把这几万字的英译中对白化成小说，并让当时的玩家愿意看下去。当时折磨我的是“小说”和“游戏”的比重，就好很多人谈论科幻小说一样，到底是科多一些还是幻多一些，可以纠结几十年。

但截稿日不等你，编辑也不等你。我从第一期 UCG 开始看这本杂志，觉得它在当时黑白泛滥的游戏杂志里全彩牛逼坏了。很多年之后我自己成为还算能把文字卖出去的作者，我就是想在《游戏 · 人》上实现自己的青春愿望。

那就写，写写写写写，回忆自己是不是也有过这样想要闯出家门冒险的冲动，回忆玩游戏时看着主角背着一只巨大玩具熊——帮主角团队抵御敌人攻击——从超市扶梯上下来的场面。回忆最喜欢食物，最喜欢的运动，回忆狗狗，回忆小红帽男孩骑着自行车穿行城市，回忆图书馆里每一本风趣幽默的介绍。

玩过这个游戏的人都知道我在说什么。那个时代就是这样，画面简陋得栩栩如生，你的心早就随着游戏飞到屏幕里的世界了。

几万字的小说写了很久，对日更五千的我来说简直像是耻辱。但这篇游戏小说也间接促成了我跟杂志之间的联系，后来我为另外一本独立刊物《游小说》撰稿四年，写了四百万字，堪称写游戏小说最多的人之一。

大概热爱是人生最美好的底色吧，我这么认为，所以那四年过得也很快活。除了稿费很低生活拮据之外没什么不好的，我给自己买游戏玩游戏找了最好的借口，也看着时代车轮滚滚碾来，把包括我自己在内的老东西们碾成碎片。

所以我也写了很多游戏人小说，玩游戏的人看着热闹又最寂寞。尤其是主机游戏玩家们在城市里形单影只，青春的成长像密不可选的独门游戏秘籍。我就回忆我认识每一个玩游戏的朋友，想象他们长大之后在不同城市，做各种选择。喜欢的女孩是不是还在身边，做的事自己开心不开心，好好生活和藏起自己爱好这两件事冲不冲突。那些画面就变成了很多篇《游戏 · 人》小说，从青涩到成熟，从讲述波折到试图构建美好。

我记得在上一本栾东主编的书里曾经说过，电子游戏对我来说意味着什么呢？它意味着这个世界的丰富多彩曾经以某种方式向我掀开了一角，也意味着曾经少年欢笑时你所向往的那些东西，会在某个时刻展现在你面前。

王小波说过，一个人仅仅拥有此生此世是不够的，而在那个年代能满足少年们幻想的，除了小说、影视剧和动画片，大概只剩下电子游戏了。

其实我们都很清楚，绝大多数人的人生不过是一些唏嘘和一些感慨，还有无限回味的光阴。那么电子游戏在我们这些老家伙看来，更像是蒙昧未开年代的一道光，照见了就照见了。随着岁增月长，我们也越来越明白所谓的无限可能是有限的，人类现实生活的天花板比想象中更低。但你看待世界的方法不同，所见所得也就愈发不同。

在我所见的人生种种选择当中，能彻底改变人生质量的惟有热爱这一件事。所以让我现在回想自己当年对电子游戏的热爱，真的是一点愧疚之心没有。尤其是听见很多人忏悔自己当年“要是少玩点游戏就能如何如何”的言论更是觉得没必要。我想如果不是电子游戏，我可能对科幻、中世纪幻想和历史不会有那么浓厚的兴趣，我也不会随手就能画出地中海沿岸的地图曲线，标记下每一个在时代风云际会中有名有姓的海港城市。

当然我也更不会去看更多的动画片、漫画和小说，去看《机动战士高达》，去看《银河英雄传说》，去看《龙枪编年史》，去看《星球大战》……我把每一种超越生活的幻想和迷恋与我喜欢的电子游戏联系起来，就能产生更多激动，更多热爱，和更多的快乐。

1994 年我在尖端出版集团的杂志上看到天野喜孝的手稿，还是《最终幻想IV》，迷人又诡异。那时候整个世界还在讨论《梦幻之星 4》还有多少提升空间，但转眼之间这个系列只有到了 2000 年后的网络版才能延续辉煌。我会觉得时间赋予人生的奇妙魔法在我们这些伴随电子游戏长大的人身上尤其明显，我们看着虚拟角色传承或断代，而我们面临着成长和衰老。所有的情感和记忆被承载，便是无穷无尽的回味。

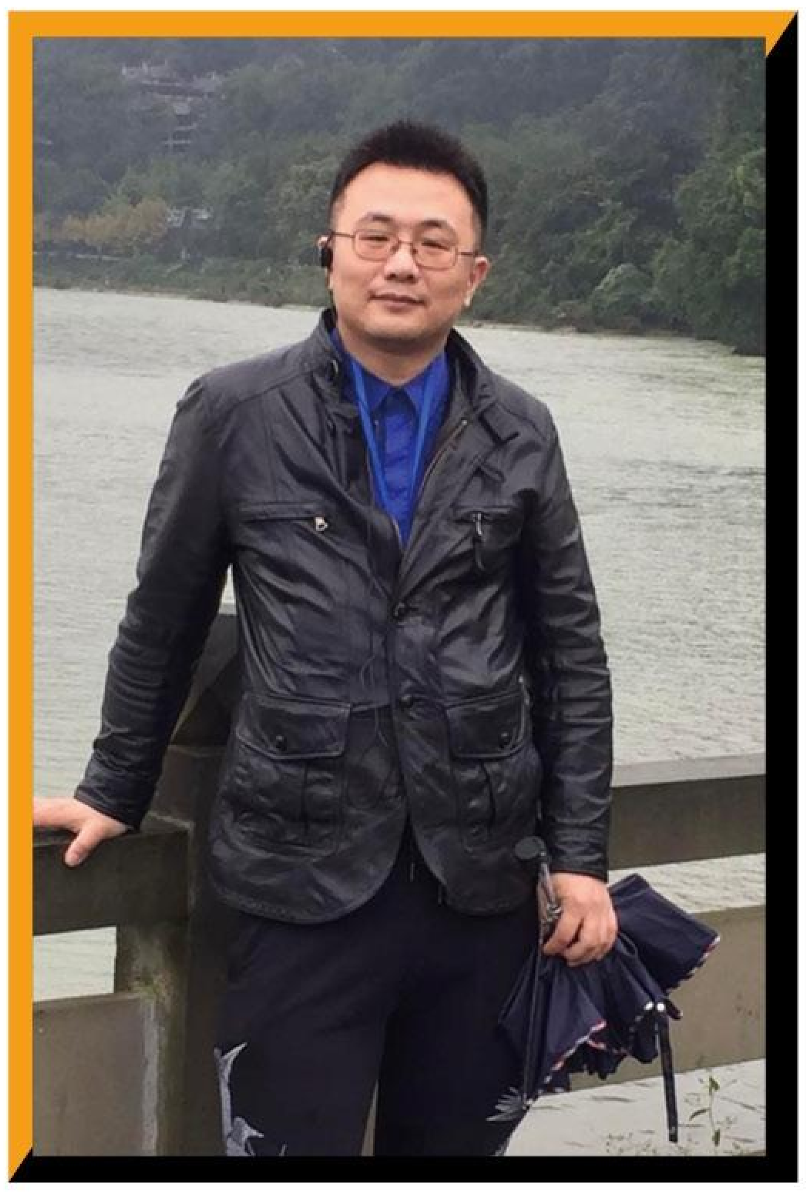
我大概还记得一年多以前有人写他所能想到最美好的事，大约就是你自己十二岁暑假一个人在家里，正准备开始玩《红色警戒 2》，那时候你有的是时间。

如此简简单单几句话一张图，会勾起看着点阵到 4K60 帧数无数个时代翻飞下的惆怅和感怀。当年我们按下 START 键后盯着那些画面变化，幻想这个世界的上空漂着幽浮，深海里藏着亚特兰蒂斯，天空之城和中世纪无数熠熠生辉的城堡伫立在不同时空。当然还有剑、少年、魔法和无穷无尽的远方交织成诗，而这些所得都是我们对电子游戏乃至于它所涵盖的第九艺术文化的凝结。灿烂星空下，唯有道德和想象力支撑人类继续远行。所以我从不觉得有什么值得愧疚的，也不觉得热爱有什么不好，我只认为人一生当中如有所爱有心之向往，已经是幸运中的幸运了。



第32辑

2009 年 4 月推出的《游戏 · 人》第 32 辑，收录了《欢迎来到“游戏吉尼斯”的世界》《主机消失倒计时》《欧美游戏杂志业的沉浮》《那一顶遮天的巨伞——追忆安布雷拉公司》《“天网”恢恢，魔鬼终结——终结者机器人的戏里戏外》以及《街霸女将——盐泽夏希》等精彩内容。



撰稿人

DARKBABY

首次参与《游戏·人》的时间：
从第三期开始参与
代表作：
《业界的里侧系列》，由《沉重的鸿毛》
《甘谷街 16 号》《老友记》
三篇纪实报告文学组成的游戏人生三部曲，
《大媒体时代》……
现状：**继续努力为中国汽车制造工业添砖加瓦**

我从 1999 年开始为《游戏机实用技术》供稿并最终成为特约撰稿人。《游戏·人》筹备创刊之初责编栾东便盛情约稿，但当时本人对于该新刊与 UCG 之间市场定位的差异化并没有充分了解，因此并未在第一时间积极参与。直到认真阅读了最初的两期以后，对《游戏·人》的市场定位明晰且产生了极大共鸣。不同于 UCG 正刊的追求时效性，《游戏·人》更加深入地发掘游戏文化的内在本质，同时通过不同角度和创作手法诠释游戏与人之间的情感纽带关系，这无疑是当时游戏类纸媒体开先河的创举。时值一位结交多年的玩友不幸盛年病逝，于是纪实体裁的《沉重的鸿毛》成为了本人在《游戏·人》早期的代表作。

曾几何时，家父对于本人长期沉湎于游戏秉持着深恶痛绝地态度，即便陆陆续续在各大媒体发表了数十篇游戏相关文章并略有薄名后依然不屑一顾，然而《沉重的鸿毛》一文却意外成为了两代人思想沟通的桥梁。

父亲偶然在我书房案头发现了《游戏·人》，出于对杂志刊名的好奇他随兴翻阅了起来，当看到本人的“大作”后，被文中关于婚姻观和消费观等方面的见解深深激怒，认真阅读后他用铅笔将文中若干“荒唐无稽”的语句圈画出来，并在文末留白处写下了数十字痛斥之言。然而我当时并没有发觉父亲的愤怒举动。据说父亲次日又重新阅读了《沉重的鸿毛》两遍，对于文章又产生了一些不同的理解，他悄悄地擦掉了先前一时兴起写下的激愤之言 …… 当天晚上父子二人第一次围绕着玩游戏这个话题展开了深入探讨，父亲逐渐了解到电子游戏并非他想象中类似赌博机的害人玩意儿，而是跟书籍、音乐和电影等相同的新兴文化娱乐项目。而我也从父亲对于过度沉溺游戏可能造成玩物丧志的忧虑体会到了家人的殷切关爱。

自此以后，家父一改以往对我发表文章毫不关注的态度，经常主动阅读并积极发表批评见解，这也算是本人为《游戏·人》撰稿生涯中最大的意外收获。

关于本人撰稿生涯中最大的遗憾也跟《游戏·人》相关：《太东风云录》一文是我阔别杂志多年后复出的野心之作，光收集 TAITO 相关的历史资料就花费了数月之久，文章的上卷发表后也确实获得了不俗的评价。然而原定于次期《游戏人》发表的下卷在创作过程中却遭遇了诸如硬盘损坏和文档丢失等种种不可思议的意外磨难，导致交稿周期一延再延，最后创作激情被消耗殆尽，《太东风云录》成为了本人至今为止唯一的烂尾文章，深以为憾 ……

从上世纪九十年代中期开始向杂志投稿。由于生活在上海这个中国大陆资讯最前沿的繁华都市，本人甚至在国内尚未诞生第一本本土游戏类纸媒体之前已经有幸接触到来自港台乃至日本的各种游戏刊物，对于游戏主机的接触也基本和时代完全同步，在 1996 年 6 月 21 日不惜重金首发了任天堂的 N64 主机（托国内神通广大的 JS 之福比日本正式首发还早了两天）。在国内游戏媒体陆续诞生以后，我也先后发表了十几篇各种体裁的游戏类文章，但是由于整个行业处于草创时期并没有规范，时有拖欠稿酬的不愉快状况发生，至今记忆犹新某年新年借拜年为由长途电话向编辑催讨稿酬的心酸往事。

曾有名人这么说过：一切撇开利益谈理想和奉献的行为都是在耍流氓 .....

1999 年，我偶然在书报亭看到了一本名为《游戏机实用技术》的全新游戏杂志，铜版纸加上全彩印刷开了国内的先河，总体观感已经无限接近港台同类刊物。当看到杂志半版的征稿启事，本人遂决定把手头一篇九千余字的《勇





第33辑

2009年6月推出的《游戏·人》第33辑，收录有《25年，方块天堂》《游戏人物：动作天尊——神谷英树》《体验历史感受未来——体感技术面面观》《在失忆中寻找回忆，在低调中挑战强权——杰森·伯恩传奇》《寻找真相的旅程——福尔摩斯与侦探文化》等精彩内容。

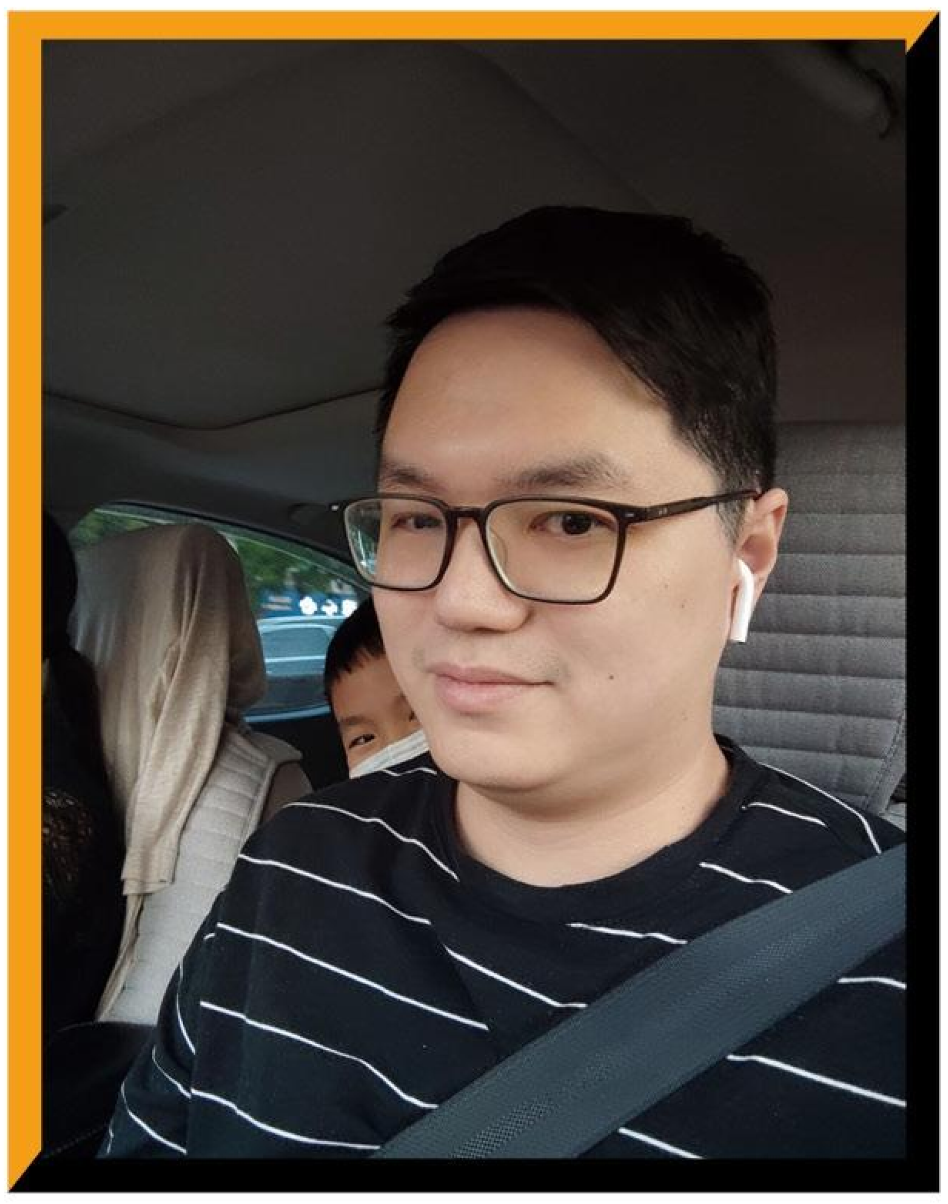
者斗恶龙——怪兽篇最强合成法则》发给该媒体投石问路。心血创作的稿件果然顺利登上了次月杂志，又过了数日收到了来自邮局的汇款单，稿酬的金额大大超出了原先的预期，即便当时在薪酬不菲的上汽集团就职的本人也为可观的数字怦然心动。更弥足珍贵的是，责编在汇款单逼仄的空白处还用钢笔工整写下了数十字的鼓励言辞，我不禁为之感动不已。实际利益和荣誉感让我第一次觉得从事游戏撰稿是人生中一件非常有意义地事情，于是把投稿重心完全转向了 UCG，从而展开了长达十余年的愉快合作。

国内游戏纸媒体行业在本世纪初达到了最鼎盛时期，而随着网络时代的全面到来，时效性等诸多无法规避的客观因素导致了传统媒体出现了几乎不可逆地衰退，如今 UCG 体系已经成为了坚守在这块领域地最后守望者。不得不承认，本人对于纸媒体行业今时今日的颓势并没有足够的预见力。2010 年 UCG 杂志社曾建议为我整理出版一本个人文集，当时自我感觉尚有很大进步空间便婉言谢绝，斯时并未意识到整个行业已经处于盛极而衰的前夜，而良机错失则不再来 ......

《游戏·人》作为 UCG 体系内的金牌副刊，由于受时效性影响相对较小等因素，生存空间较之正刊反而更加广阔。本刊一直以来弘扬游戏文化和人文精神在核心玩家群体中有口皆碑，今后的发展生存之路依然是坚持走精品化的路线，这就需要积极开拓优秀稿件的来源。所谓水能载舟亦能覆舟，网络时代导致了纸媒体行业的全面衰退，同样也可以成为重新崛起的契机，出版社应当顺应时代潮流进一步推行网络订阅制，用相对合理的定价吸引全新的客户层。另一方面，杂志方也可以和众多的网络游戏大咖展开互动合作，相信有相当数量的网络写手愿意自己的作品出现在专业媒体上。除此之外，杂志方也可以借助网络第一时间了解到投稿内容的口碑评价，及时做到优胜劣汰。

不是在沉默中爆发，便是在沉默中灭亡 ...

无法预言《游戏·人》的未来之路，但有充分理由相信这本凝聚了包括我在内众多作者心血的游戏文化媒体必然会在中国大陆游戏媒体发展史上留下浓重的一笔。



撰稿人

80 后写稿佬、徘徊之风……

首次参与《游戏 · 人》的时间：

2013 年，如果要说参与 UCG 其他刊物的话还要再早六七年

代表作：

作品太多数不过来，代表作算不上，印象最深的是最近几期的大企划《师父：武 · 打 · 戏》和《游戏人二十周年回顾》、2018 年的《世界杯回顾企划：第一运动的最好时光》、早年的《汤姆 · 克兰西：一个横跨小说、电影和游戏的传奇》

现状：**作家、自由撰稿人、筹备一个“灏海游文化”的自媒体**

其实我与 UCG 的结缘应该始于 2006 年底至 2007 初。当时正就读汉语言文学专业，中文系要求学生多练笔、多投稿历练。于是顺势由平时常玩的历史题材游戏入手，写了第一篇游戏小说，投稿到《游小说》。不久之后便收到了采用的邮件，算是成功出道。

此后一直在《游小说》和《PSPe 族》写小说、考据文章和游戏自由谈，这期间也出版了自己的小说，成为了一名作家。

后来经由老大哥周行文介绍，和稀饭结识，自此变成为并肩作战的战友。当时稀饭刚成为《游戏·人》的责编，正踌躇满志地将游戏带向更广阔的 ACG 泛文化范畴，需要一些更具考据和趣味性的文章。我在《游戏 · 人》第一篇文章好像是写须田刚一的故事，刚在 Wii 上玩过《英雄不再》的我满怀兴致地写了下来，之后便一发不可收拾。

“80 后写稿佬”这个笔名也是差不多这个时间定下来的。在此前后，我也以其他一些笔名写文章，也算不上特别。百年前的周树人，之后画《老夫子》的老王泽，包括老大哥周行文，都是笔名众多。但就我而言，笔名与写作的内容和风格直接挂钩，如果一个笔名是一个人格表现的话，那么矫情点说的话，“80 后写稿佬”也是因《游戏·人》而诞生。

近十年来，承蒙各位编辑和读者的抬爱，让我有机会一直活跃在《游戏 · 人》以及其他其他 UCG 刊物的一线，写就了很多个文章，也担纲了很多重要企划的创作。

犹记得在参与《游戏 · 人》撰稿的早期，曾在谋篇自我介绍中自豪地宣称自己在各个平台创作达百万字，如今这个数字已经接近五百万，其中应该有超过三分之一是属于《游戏 · 人》的文字，虽然算不上“字字看来皆是血”，但真的“十年辛苦不寻常”。

要长久持续地输出文化内容，光靠青少年时期热爱或者早年的积累是不够的，还需要不停的学习和进步，而文化内容创作恰恰是我补完自己的动力之一。

我一般在发刊前一两个月前，已经开始商讨当期要写就的栏目和内容，当中既有编辑部的约稿，也会有自己想要写的主题。通常选题都会牵涉甚广，包括游戏或动漫内容，并延伸到各种作为佐证的文化类书籍和电影。虽不至于求全责备，但至少在已有基础上补完，还要形成自己的文化观感，找到创新的角度，所耗费的工作量和精神力，远不止于杂志登载时的呈现。

撰写《汤姆 · 克兰西：一个横跨小说、电影和游戏的传奇》的创作过程，算是早期文章创作对我影响最为深远的一个。虽然阅读小说和体验早期游戏花费大量时间，但是能够领略这个光靠公开资料就能推测出军情，甚至预言“911 袭击”的传奇故事，不仅让我大开眼界，甚至还治好了我的精神内耗。毕竟虽然游戏文化作者，不是完全的游戏开发圈内人，还是需要一些成功的例子来得到正能量。至于光靠鸡汤无法实现的剩余部分，就要靠自己努力发掘契合点，细心求证真实度，最后以最有趣的表达方式呈现。更为幸运的是，在快节奏和碎片化的时代，《游戏 · 人》和读者们依旧给与了充分的认可和包容，十分感恩。

满打满算，今年是我和《游戏 · 人》合作的第十年。漫漫人生路，却没有多少个十年，感恩走过这段旅程。站在新的起点上，无论是我还是《游戏 · 人》，都请大家多多支持关照！



撰稿人

熊拖泥

首次参与《游戏 · 人》的时间：
2014 年 9 月，Vol.55
代表作：**“中国独立游戏人”系列访谈**
现状：**最近一年活跃在以独立游戏为主的线上线下活动中，包括原创玩法设计培训、海外独立游戏引入、复古游戏收藏、游戏历史档案馆、游戏化（gamification）、游戏文化探讨以及业余足球等圈子里。同时继续给 UCG 撰稿，敬请大家期待《怀旧玩家》接下来的最新一期，以及独立之光即将和《游戏 · 人》携手共同带来的《中国电子游戏史 · 独立游戏精神溯源》系列访谈。**

一切从独立游戏开始

记得是在 2014 年初夏的一天，好友拼命玩三郎突然在 QQ 上兴冲冲地找我说：“UCG 的编辑想找我写一篇关于独立游戏的专栏来给大家科普，有没有兴趣一起写？”我马上两眼放光——那一天，距离我在微博上因三郎一直坚持推荐 Flash 独立游戏而相识已经两年多；距离我第一次去广州和三郎面基相见恨晚聊到凌晨已经一年有余。那时的国内游戏行业仍然遵循“用尽可能小的风险获得尽可能大的收益”，还是以手游、页游“自动寻路、自动打怪”同质化严重的商业游戏为主流。在这套经验框架的影响下，业内厂商和媒体都视 MMO RPG 之外的游戏类型为高风险的异端，而对于“锐意创新、充满表达”的独立游戏以及原创游戏更是兴趣缺缺。国内的资深玩家群体已经开始对行业作品从失望到麻木，大量拥有游戏梦想的从业者也不断因梦碎而放弃、转身离开。在这样的行业背景下，虽然 GDC（游戏开发者大会）以及旗下由于独立游戏的强势崛起而关注度逐年升高的 IGF（独立游戏节），早在 2008 年就登陆中国，但直到 2014 年，市面上关于独立游戏以及 indie 开发者的报道仍然凤毛麟角。好在，国内还是有真正热爱游戏的开发者。GDC China 以及 IGF China 已经举办了 5 届，随着影响力的逐年上升，再加上椰岛游戏也开始每年组织 48 小时极限游戏开发 Game Jam，慢慢地将分散在各地的独立游戏开发者聚拢起来。虽然其人数和主流厂商从业者相比还是寥寥无几，但是这个人群所积累对于游戏的热爱及开发经验的积淀之深厚，每每都在聚首时相互作用迸发出巨大的能量！而三郎和我作为其中的亲历者，都深深为这些独立游戏人的坚定热爱和百折不挠所触动、震撼，同时也希望找到一种方式，能够将这些真心热爱游戏的开发者的作品、故事，以及他们所做的事情对于行业的意义、对于其他独自默默坚持自己梦想的从业者和玩家们的意义，推广开来。此时 UCG 伸出的邀约橄榄枝，在我看来简直就是大旱之中的天降甘露：“没问题！当然要写，而且要好好写！”我在 QQ 上一口答应了三郎。



第34辑

2009 年 9 月推出的《游戏 · 人》第 34 辑，收录有《枫叶之国，游戏之都》《掌中乾坤——Gameboy 二十周年纪念特集》《游戏人物：东京海盗——板垣伴信》《揣上攻略去航海——大航海时代的传奇故事》还有游戏吉尼斯《剑与魔法》《星海探秘》等精彩内容。

单独开启访谈系列

不知是不是因为感受到的太多、想说太多，感觉一动笔就停不下来。一方面我是从八十年代中期从 Apple II 绿色屏幕上跃动的光点开始接触电子游戏成为玩家，三十年间以玩家的视角亲历了电子游戏在中国大陆的数次起伏；另一方面，从 1993 年第一期《电玩迷》、1994 年第一期《电子游戏软件》开始，隐约有着游戏梦想的我，对于那些年杂志中所有和游戏开发相关的内容都如饥似渴——从什么是CPU、内存、发色数、分辨率的扫盲，到游戏程序的工作原理；从游戏开发者的生平兴趣，到经典作品的灵感来源、开发轶事；再加上自己有包括游戏玩法设计在内的交互体验创意策划以及执行经验，使得我对于独立游戏开发者有着更深的感同身受。所以在和三郎的分工中，我主动请缨了“介绍国内典型独立游戏人”的部分，同时协助三郎完成“独立游戏科普”的框架性内容。结果写着写着，三郎框架性的栏目内容完成一半了，但在看到我这边的开发者介绍内容后，提纲也随之扩增；又几天过去，三郎列出的提纲大多已经完成，而我写好的部分由于发给开发者看后引出了新的话题，工作量不减反增！（笑）三郎说发过来瞅瞅吧，结果根据写好内容结合最新提纲一看，开发者的内容已经要用完整个特稿的篇幅了！在和当时的责编稀饭沟通后，决定干脆将国内独立游戏人的部分做成一个专题访谈，直接放到《游戏 · 人》上。

专栏撰稿中印象最深的事情

《中国独立游戏人》系列访谈从《游戏 · 人》2014 年 9 月开始刊登第一期，到 2018 年 9 月刊正好整整十期。和以往大家对游戏开发者大多是程序员或者 IT 技术男的传统印象不同，中国独立游戏人往往来自于各行各业——视觉传达、动漫设计、广告创意、工商管理或行政律师等等；而且他们往往都兴趣广泛，创作能力爆表！比如 Vol.2 的李鹏，不仅一个人搞定了自己作品中的设计、剧情、美术 UI、程序开发，音乐音效等各项工作，还擅长书法与手工——2013 年一度风靡全国的费列罗糖纸十二星座折纸就是出自他之手；同时他至今还是一位十分活跃的天文摄影爱好者，用“雪夜公爵”这个笔名在许多媒体上发表了摄影佳作。虽然每名独立游戏人的爱好都有不同，但其共性也十分突出：一方面，任何一位 indie 首先都是一位玩家，而且往往是资深玩家。他们中的绝大多数都是从小就接触传统游戏，不但涉猎种类广，而且对自己热衷的品类研究也足够深，所以对于电子游戏的认知兼有广度和深度的积淀；另一方面，任何一名资深游戏人都是从只有一腔热情的新手开始的，在各种艰难险阻中遭遇各式各样的精英怪级别的问题，甚至会随时一个踉跄栽倒在坑里，然后在头破血流的坚持中摸索出属于自己的解决方案。在横跨四年的访谈过程中，我感触最深的是——创造游戏的难度远比从玩家角度能看到的高太多！独立游戏的优势从来就不在于“有表达的自由”，而是创作人首先要有丰富的体验感受能力和敏锐度作为创作的原动力、然后以丰富的玩家生涯沉淀出电子游戏本质优势和所擅长的表达手段作为大目标和方向，外加在动手实现想法的过程中，面对各种意想不到的困难，以百折不挠甚至无所不用其极的方式进行应对和坚持，从而能够硬生生从各种大大小小的失败中，趟出一条属于自己的原创之路，最终抵达理想作品的彼岸。尽管国内游戏行业先天在游戏玩法设计、关卡设计等方面一直鲜有积累，行业资源中能够给予独立游戏人 Game Design 的滋养和帮扶甚少，使得这条路显得更加艰辛，但是放眼全球，任何一款原创佳作的诞生路径也都少不了上述的艰难过程，有些经典之作甚至是由好几个团队或好几代游戏接力才有所成就的。

寄语《游戏 · 人》

说到这里要好好感谢一下《游戏 · 人》，能够让我有机会通过玩家、开发者的双重视角，借中国独立游戏人专栏的访谈，来给那些心怀游戏梦想的玩家以及未来的从业者们，提供前辈们宝贵的切身经验以及给新人们的建议。同时，也衷心希望《游戏 · 人》在所有新老玩家和游戏从业者心中，成为一座发出更加耀眼光芒的“游戏文化”灯塔！



撰稿人

鱼丸

笔名：**鱼丸**

首次参与游戏人时间：**2017 年**

代表作：

《Harmonix的乐动传奇》《VR进化之路》

现状：**影视编剧、策划**

与深夜痛哭相比，我更喜欢深夜打游戏。除此之外，还有无数个夜晚，坐在电脑前，打开文档，敲下与游戏相关的文字，从此，与电子游戏的羁绊便在字里行间变得越来越深。而这些联系，都缘起于《游戏·人》。

初识游戏，是在五、六岁的年纪。第一次看到屏幕上跳动的水管工，引发了我强烈的好奇。从那以后，游戏就宛若从生活中突然生发出来的异世界，成为常常需要独处的童年中，不可多得的冒险地，也成了生活中能够短暂逃避的避风港。

2017 年，想辞掉当时的工作，去开启自己向往的另一场冒险，但是并不知道这一场冒险会不会如同游戏通关一样，有一个还算不错的结局，而且生存之于成年人也是重要的考量标准，于是不可避免地陷入了犹豫纠结。那时候，我花了大片的时间躲进游戏中。

偶然的一天，一个关系很好的朋友说，既然你想走文字这条路，既然你喜欢游戏，既然你要考虑生存，不如试着给《游戏·人》写稿？如今想来，当时并不明确究竟是哪一点打动了我，或许三者缺一不可，于是，在朋友的推荐下，有了我与《游戏 · 人》的第一次合作，也有了之后的无数次坐在电脑前，写下那些创造了游戏的开发者们的故事。

在此之前，我只是一个游戏的体验者，放肆地在各个世界中穿行，希望在有限的生命中去体验不同的角色，不同的生活。这或许是一种逃避的态度，但有效。也确实，在一次次的游玩体验中，反而因为喜欢，有了很多收获，不管是知识层面，还是对世界的不同理解。在身份转换之后，更深入地了解了诸多游戏背后的故事。从一堆采访资料中看到游戏如何经历百般波折最终成型；看到开发者们夜以继日，如何坚持不懈，又如何因为现实条件不得不妥协放弃；如何在出阶段性成果之后欢呼，又如何在项目停滞之时愁掉了无数头发。那是游戏本身之外的另一重体验，是所有坚持自己所爱之事的人都能够感同身受的东西。我写下开发者的故事，他们的故事也让我坚定了自己要走的路。

这些年来，游戏受到了更广泛的接纳。随着游戏开发技术的提升，也有越来越多的好作品出现，它们集文化、音乐、美术等各类要素于一身，做出更多或大胆，或更深入的表达，突破了游戏圈层的限制，吸引到更多的人，这大概是所有游戏相关从业者希望看到的图景。技术的更新也让更多的独立游戏开发者心中的游戏蓝图成为可能，大家在这一领域中不断深入探索，不断创造出更多独特的世界，而这些世界，让我源源不断的想要探寻和体验下去。

时光总是飞速前进，《游戏 · 人》也伴随着时光一路向前。未来还很长，我们还有很多事要做，还有很多的故事要写，就让游戏与“游戏人”相伴前行，成为热爱电子游戏的人们永恒的记录者。



第35辑

2009 年 11 月推出的《游戏 · 人》第 35 辑，收录有《崇洋之都——日本的第二次西化浪潮》《璀璨的黑色记忆——世嘉 MD 二十年漫谈》《他们的 2009》《一个人的时间艺术——时空幻境深度解析》，游戏人物《如龙翔空——菊池正义》等精彩内容。





游戏金曲

《游戏·人》20周年精选特辑

1.Halo Theme

2.SKILL

3.Snake Eater

4.英雄之证

5.Baba Yetu

6.The Opened Way

7.Kiss Me Good-Bye

8.全人类的灵魂之战

9.Nate's Theme

10.Still Alive

11.Deadman's Gun

12.The Dragonborn Comes

13.Nascence

14.像笨蛋一样

15.Answers

16.The Last of Us

17.Megalovania

18.One Last You

19.Weight of the World

20.Daughter of the Sea



第36辑

2010年3月推出的《游戏·人》第36辑，收录了《真·3D，下一个金矿？》《跨越娱乐媒介的边疆——COD现代战争2的影视化解析》《魔女时间——BAYONETTA Q&A》《PlayStation，改变你我的15年》《美日碰撞，东西交融——浅谈TV和PC游戏的对抗与融合》等精彩内容。

作为比游戏更为古老的艺术形式，音乐在传统游戏的襁褓阶段便与之形影不离——无论是FC时期的8-bit音乐，还是随着存储介质的升级与好莱坞影视工业“入侵”后的“电影式”配乐（交响乐、流行乐、氛围音乐等），数不胜数的“神曲”在诸位玩家的游戏生涯中留下了不可磨灭的印象。在本辑的20周年纪念主题企划里，众位编辑们选出了20首2002~2022年间的游戏金曲。因为名额有限，加之其中浓厚的编辑趣味（偏好），所以无法面面俱到，还望各位读者海涵。

Halo Theme

出自《光环》　OST发售时间：2002年（游戏发售于2001年）



“《光环》系列”可以说是21世纪迄今为止最具代表性的游戏作品之一，短短二十年的时间，它便发展成一个拥有15部游戏和众多动漫影视作品的庞大系列。哪怕这个系列你一分钟都没有玩过，但一定听说过士官长的大名，也听过这首气势磅礴的《Halo Theme》。

《Halo Theme》诞生于1999年7月，当时Martin O'Donnell和Michael Salvatori两人仅用了三天时间便创作了这首日后名动天下的曲目。之所以如此神速，是因为Bungie要求第4天便要进行内部演示，之后就得配合游戏的首映向全世界播放。Bungie高层要求这首曲子能营造古老、史诗和神秘的氛围，Martin O'Donnell据此将格里高利圣咏风格融入主题，同时又参考了披头士乐队的名曲《Yesterday》的结构。

SKILL

出自《第二次超级机器人大战α》　发售时间：2003年



《SKILL》是《第二次超级机器人大战α》的主题曲，由JAM Project演唱。JAM Project的作品向来以激昂、热血而闻名，这首歌曲继承了相同的热血因子，令听者无不为止振奋。在《机战》的游戏圈外，《SKILL》也十分受欢迎，可以说是JAM Project的代表作品之一。

值得一提的是，在《第二次超级机器人大战α》的最终话，本曲会作为背景音乐播放。音乐响起时，玩家的气力便会随之提升到最大值，同时为自身附加精神“爱”与“勇气”，与《SKILL》的歌词“お前の勇気昂る時”（当你的勇气高昂之时）相呼应。这种调动起了玩家的情绪，在当时得到了一片好评。这是“《机战》系列”首次将主题曲放在最终话播放的一作，也是将主题曲用于最终决战关卡——这一贯彻“《机战》系列”至今的传统的开端。

Snake Eater

出自《潜龙谍影3 食蛇者》　发售时间：2004年



《Snake Eater》是《潜龙谍影3 食蛇者》的主题曲，由配乐家哈里·格雷格森-威廉姆斯以及日本音乐人户田信子共同创作，英语版由辛西亚·哈瑞尔演唱、日语版则由和田アキ子（有趣的是，和田アキ子在业内也有着“BOSS”的别称）献声。在游戏中，本曲共拥有两种版本，正常版本作为开场音乐播放、混音版本则会在与The Boss战斗时播放。

哈里拥有丰富的创作经验，曾为《勇闯夺命岛》《金刚狼》《怪物史莱克》《天国王朝》《小鸡快跑》《COD4》等电影或游戏创作过配乐，早在《潜龙谍影2 自由之子》制作时，他就加盟担当配乐创作。哈里使用的交响曲恢宏、大气，配合歌手穿透力十足的独特嗓音，展现出了强大的冲击力和爆发力，令听者产生仿佛挣脱束缚、释放自我一般的心灵体验。



第37辑

2010年5月推出的《游戏·人》第37辑，收录了《名将之殇：纪念巨头之战中逝去的名工作室》《圣莫尼卡传奇》《二次元另类兵器谱》《重生与无限守护：Infinity Ward叛乱事件的幕后》《Choose Your Destiny：致命格斗系列全面回顾》等精彩内容。

英雄之证（英雄の証）

出自《怪物猎人》　发售时间：2004年

如果要选择一首歌曲作为“《怪物猎人》系列”的代表，毫无疑问就是这首《英雄之证》。它最早是作为《怪物猎人》初代的主题曲以及片尾曲，在讨伐“解禁怪”老山龙时，也会随着战斗的进展响起。之后十余年里，它俨然成为了系列的代名词，宣传PV自然少不了它的身影，而在最终决战时插入该曲也成了系列传统。虽然每作的编曲、风格都有所差异，但高潮部分的旋律拥有极高的辨识度，充满着史诗感和使命感。整首曲子旋律由平缓逐步过渡到激昂，再逐渐归于平静。如同身负重任的英雄为挑战强敌而积攒气势一般，随着反攻的号角吹起而奋勇抵抗，最终凯旋而归为大家带来安宁，而这首曲子就是各位猎人们“英雄的证明”。



Baba Yetu

出自《文明Ⅳ》　发售时间：2005年

田志仁是一位出生于中国香港的知名华裔美国作曲家。他在2005年为知名策略游戏《文明Ⅳ》谱写了主题曲《Baba Yetu》，原文为斯瓦希里语，意为“我们的天父”，歌词本身也是源自于斯瓦希里语版本的《主祷文》。顺便一提，田志仁本身也是“《文明》系列”的粉丝，他之后还为了2016年游戏《文明Ⅵ》谱写了主题曲《Sogno di Volare》，同样大受好评。

作为游戏主题曲，《Baba Yetu》的成功可以说是“出圈”的——它是第一首被提名并获得格莱美奖的游戏主题曲。在很多重要场合中，它还会被知名交响乐团在诸如卡内基大厅这样的大雅之堂演唱。



The Opened Way

出自《巨像之咆哮》　发售时间：2005年



尽管从商业角度来看，上田文人的作品总是有着不少的遗憾，但其作品所展现出的极具辨识度的艺术气息，依旧值得我们去细细评味。而在《巨像之咆哮》（ワンダと巨像，或译旺达与巨像）这样一个不以文字作主要叙事方式的作品中，音乐——这种人类最古老的沟通方式之一，则在游戏中有着额外重要的地位。

相较那些凸显大地之荒凉以及孤身冒险之寂寞的平缓曲目不同的是，与巨像搏斗时响起的这首《The Opened Way》中，却充满急促的弦音与气势磅礴的鼓点。闭上双眼，能随旋律清晰地想象出一人、一驹、一剑、一弓，少年坚定的意志与巨像们的庄严神秘尽收于一曲之中。

为了寻回少女的灵魂，少年无惧于在体型上数倍甚至十倍大于自己的巨像，一次又一次向其发起挑战……

Kiss Me Good-Bye

出自《最终幻想XII》　发售时间：2006年



《FF12》可以说是系列争议最大的作品之一。游戏从系统、剧情到隐藏要素、开发人员，都被玩家讨论过无数次。本作的音乐也相对平庸，虽然崎元仁也是游戏音乐大师，但他在这一作的表现确实平淡。笔者还专门查了下当时的玩家评价，发现很多人都说该作的音乐缺乏一种让玩家感情起伏的要素。当然，其音乐还是存在亮点，例如叶加濑太郎的交响诗《希望》、Angela Aki 演唱的主题歌《Kiss Me Goodbye》。

Angela Aki 在日本乐坛是流星一般的人物，她曾红极一时，但不到十年便永久性停止在日本的音乐活动。2006 年是她成名的一年，她不仅为《FF12》献唱，更是获得了红白歌合战的资格，此时距离她出道仅一年时间。由植松伸夫谱曲的《Kiss Me Goodbye》品质高超，配合 Angela Aki 独特的声线以及精湛的钢琴演奏，令听众获得了极高的享受。歌名"Kiss Me Goodbye"并不是指吻别，而是指"离别之吻"。联想到此后系列的发展，这歌名可谓是意味深长。

全人类的灵魂之战（全ての人の魂の戦い）

出自《女神异闻录3》　发售时间：2006年



这首《全人类的灵魂之战》正如其名，是在最终战中将气氛炒至顶点的名曲。除了 3 代之外，在之后的的 4 代和 5 代的最终战中都有使用，作为某种意义上的伏笔贯穿"《女神异闻录》系列"的三部作品，相信在未来的 6 代中也不会缺席。尽管因为不打到最终 BOSS 处便难以听到，所以本曲在传播度上较《Burn My Dread》《Pursuing My True Self》等主题曲稍逊一筹。但要谈到足以代表系列 3~5 代的配乐，除了本曲外基本不做他想。

另外，《全人类的灵魂之战》的前身其实是《全人类的灵魂之诗》（全ての人の魂の詩），即游戏中天鹅绒房间的背景音乐，从系列初代到最新的 5 代均有登场，也是足以代表整个系列的一首名曲。

Nate's Theme

出自《神秘海域》　发售时间：2007年

说到《神秘海域》中最经典的曲目,《Nate's Theme》便不得不提。作为在多代游戏里担任开始界面背景音乐的曲目，这首曲子阐释了《神秘海域》中“冒险”应该有的感觉。一开始密集的鼓声配合雄浑的号声，构造了英雄准备出发的壮心不已，而小提琴的加入更使得整个过程破具史诗感。中间恰到好处地将鼓声抽离，让号声单独出现的部分，则映射了英雄在故事中的挫折，这样直到鼓声再次出现你就知道——他再一次扬帆起航了。整个系列中，《Nate's Theme》都根据故事的走向有所变化,其中《神秘海域 4》的《Nate's Theme》是后续版本中最令人印象深刻的。原因上并不仅仅在于曲风的变化，而是展现出了——“再伟大的英雄都有退场之时，但他的豪情仍在”这样一种感觉。原曲中渲染出启航感的鼓声已经不再出场，长笛和钢琴的加入为整曲填了一层沉静和成熟，和作品“英雄谢幕”的主题完美契合。

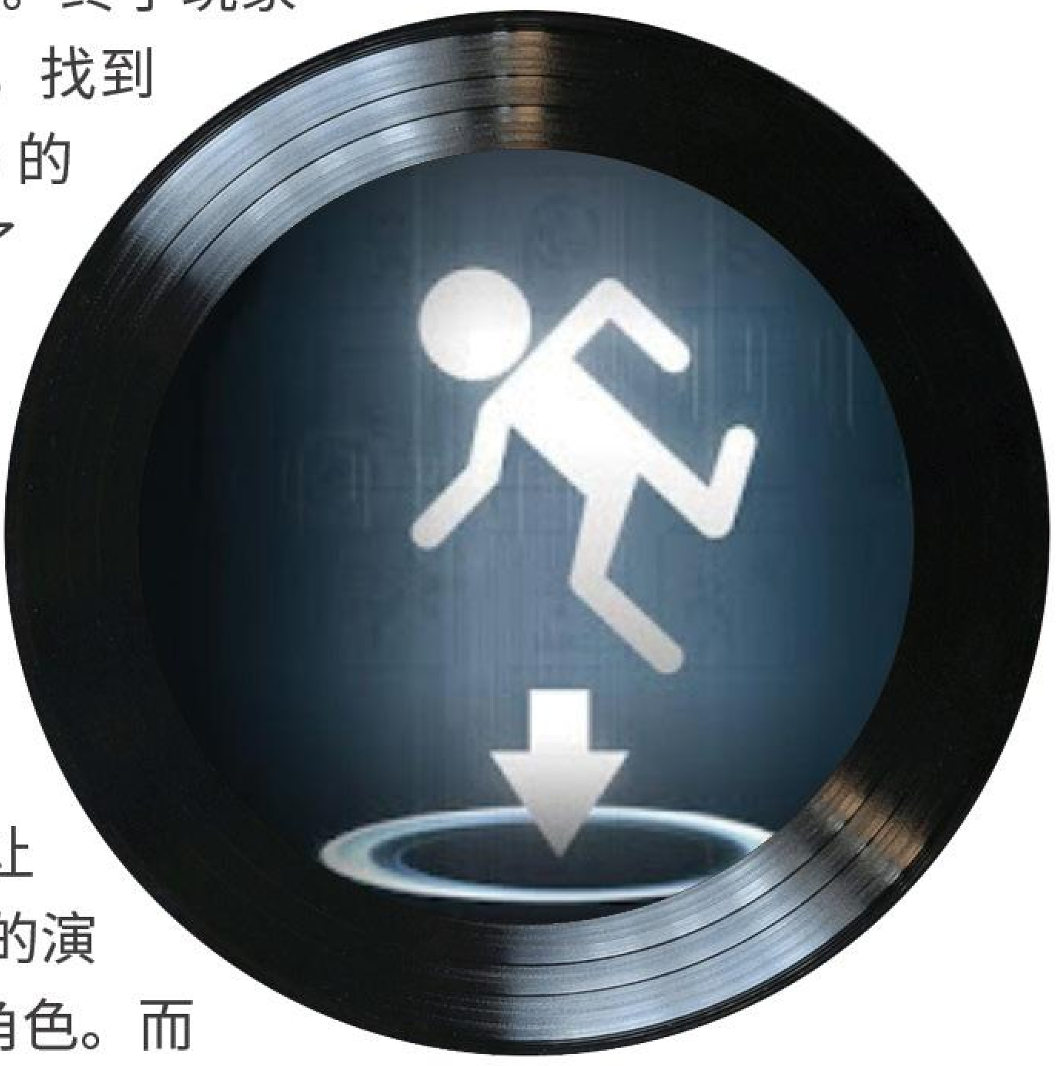


Still Alive

出自《传送门》　发售时间：2007年

当玩家走入《传送门》的世界，便受到一名 AI 的摆弄，不得不在各种险象环生的实验测试设施之中惊险通关。终于玩家找到了设施的一个漏洞，逃到了实验设施之外，找到了一直以来折磨、欺骗自己的 AI——GLaDOS 的主机，将其粉身碎骨抛进熔炉焚烧掉，结束了这个故事。而当我们感觉大仇得报，正心满意足地观看结尾的 STAFF 表时，这一首《Still Alive》强势播放。可以想见它会给玩家们带来多大的冲击。

这首曲子的演唱者正是 GLaDOS 的配音者 Ellen McLain，Ellen 为 Valve 的游戏演绎了多个角色。在配 GLaDOS 时，她下了很大功夫让自己的语句更有 AI 感。这使得她对 GLaDOS 的演绎十分成功，GLaDOS 也成了游戏史上的经典角色。而在演唱这首曲子时，Ellen 也用上了这些技巧，我们依然能在歌曲中体会到那股 AI 音的味道。





第38辑

2010 年 9 月推出的《游戏·人》第 38 辑，收录了《任天堂启示录：解读岩田聪时代的任天堂》《不为纪念：编辑的游戏与生活随想》《电子艺术之道：EA 的回归》《FC 时代英雄：高桥名人》《渡鸦传奇：Armored Core 装甲核心系列战史》等精彩内容。

Deadman's Gun

出自《荒野大救赎》　发售时间：2010年



一个以西部飞马快枪为主轴的游戏，结尾曲是怎样一种风格呢？是英雄战胜敌人的荣光、是抱得美人归的温馨，还是终结一场大战的畅快？令人意外的是，《Deadman's Gun》用玩家们意想不到的形式回答了这个问题。相较之模仿西部片风格的插曲，本曲另辟蹊径，用吉他与歌手娓娓道来的形式为游戏画上了一个句号。在歌词中，没有快枪英雄、没有惩恶扬善、没有对侠义生活的歌颂，与游戏展现的严酷的故事正相反的是，歌词展示了不再向生活妥协退让而是直面所有痛苦的释然。如果说这款游戏中真的有“救赎”的话，这首曲子就是对这一主题意象化的完美答案。

The Dragonborn Comes

出自《上古卷轴5 天际》　发售时间：2011年



“史诗感”这三个字几乎贯穿了整个《上古卷轴 5 天际》的流程。得益于游戏的火爆，其中穿插的几首音乐也获得了极高的传唱度，但这首《The Dragonborn Comes》却与史诗感相去甚远。在游戏中这首歌是由一位吟游诗人所演唱，曲调婉转，但又透露着淡淡悲伤；歌声空灵，却也蕴含着点点希望。

哪怕是同一名玩家，在游戏的不同阶段听到这首歌也会有截然不同的感觉——从阶下囚犯到屠龙勇士，从初出茅庐到名扬天下，这个过程中的玩家或许还无法理解歌曲的含义。但等到危机解除，一切尘埃落地，解甲归田的玩家回到最初的溪木镇，耳边萦绕着歌曲的旋律，脑海里浮现起自己过去所经历的一切时，《The Dragonborn Comes》才会展现出它的真正面貌：这不是一首写给未来的歌曲，而是一首致意过去的曲目。

Nascence

出自《风之旅人》　发售时间：2012年



《Nascence》发行于 2012 年，是《风之旅人》的主题曲。该游戏发售仅一年，就斩获了 118 项大奖，除此之外，该作原声带获第 55 届格莱美音乐奖“最佳影视媒体作品配乐专辑”提名，也是首款获此项目提名的游戏。

游戏开始，大提琴的低音独奏渲染了孤寂的氛围，仿佛在告诉玩家，人生就是一场孤独的旅途。游戏内没有任何语音、也没有任何文字，是全由玩家自由想象的游戏，因此，音乐和音效在游戏中的位置就显得尤其重要。独奏后，其他管弦乐器的表演让人想放下手柄，静心欣赏音乐。时隔多年，听到这首曲子也仍然能勾起玩家的回忆和情感，给人带来内心的平静与无限遐想。每个人的旅途独一无二，也没有真正意义上的结束，只要回忆还在，至今相遇过的人就永远存在。

像笨蛋一样（ばかみたい）

出自《如龙5 实现梦想者》　发售时间：2012年

《如龙》是一个非常奇怪（褒义）的系列。一方面，这个系列描绘了一个残酷但热血的日本极道故事；另一方面，游戏中的各种和极道无关，甚至搞笑且无厘头的支线故事又在仿佛在提醒玩家——这只是个游戏而已，开心才是最重要的。



《像笨蛋一样》仿佛就是这个系列风格的一个缩影：歌词描写了一个男人为了追求梦想而放弃了爱情，却斩不断对心爱之人的思念的悲伤故事。但经过桐生一马（或者其他演唱者）一本正经地演唱，并配合或感人、或意义不明的 MV 画面后，却给人一种莫名的喜感。在 2020 年时，在换脸应用“Deepfake”的帮助下，这首歌在欧美互联网上掀起了一股“Dame dane”（某段歌词的罗马音谐音）热潮。

Answers

出自《最终幻想XIV》　发售时间：2013年

《Answers》发行于 2013 年，这首曲子是《最终幻想 XIV》（后称《FF14》）2.0 版本 CG“重生之境”末世剧情的配乐，它是海德林对星球上的孩子们的嘱托。国内知名华语女歌手尚雯婕曾在交响乐团的配合下翻唱此曲，也让《FF14》火出了圈。交响乐团的震撼演出配上尚雯婕天籁般的嗓音，在日本，这首翻唱同样获得了超高的人气。此外，本曲还有许多版本，每一版本都震撼人心，引人深思。



本曲歌词一直贯穿着《FF14》的全部：为了生存而挣扎、为了生存而寻找理由……既是开始，也是结束。2022 年，此曲作为在 6.0 中被回收的最大伏笔之一，再次火了起来。倾听、感受、思考过的玩家纷纷回来考古，又是全新的感受。它不仅是 2.0 的金曲，更是 6.0 的金曲。



第39辑

2010 年 11 月推出的《游戏·人》第 39 辑，收录了《恐怖征服者：三上真司》《斯巴达传承：ACT 王者鬼泣的九年征程》《超级马里奥兄弟 25 周年纪念特辑》《日落之国，浮世乱象：危机中的日本游戏制作业革命》《Kinect，微软的游戏规则改变者》等精彩内容。

The Last of Us

出自《最后生还者》　发售时间：2013年



一场庞大的真菌感染在世界范围内蔓延，全世界都陷入了恐慌，无数家庭都变得支离破碎。主题曲《The Last of Us》通过吉他描绘出了破败不堪的世界，凄凉、孤独、阴郁、沉闷、沧桑都是它所表达的情感。而曲中包含了一小段较为开朗、轻松令人振奋的旋律，如同透过阴霾照亮黑暗的一束光。不过无论是消极还是积极的情感，在曲中的表达分寸感十足，扣人心弦但永远不会达到高潮，情绪始终都得到了控制。该曲的旋律变化其实和游戏剧情也有所对应，从最开始的丧女之痛以及失去至爱后的浑浑噩噩，到遇见女孩时纠结、复杂、矛盾的心情，再到二人相依为命时短暂的美好，在这般混乱的世界中，好景自然不会长远……

Megalovania

出自《传说之下》　发售时间：2015年



发售于 2015 年的《传说之下》除了凭借自身过硬的游戏素质，成为玩家群体间红极一时的“神作”之外，由 Toby Fox 创作的 OST 也贡献了数支日后传唱互联网的歌曲，其中自然也包括这首《Megalovania》。这首歌原本是 Toby Fox 为一部《地球冒险》的同人作品——“Radiation's Halloween Hack”中的最终 BOSS 战所作的曲目，不过最终用在了《传说之下》中，作为玩家与 Sans 作战时的背景音乐，

但无心插柳柳成荫，由于《Megalovania》节奏感十足，很适合作为视频剪辑的配乐，再加上《传说之下》的同人二创作品数量庞大。创作者们一传十，十传百，直接导致《Megalovania》成为广大视频创作者的“素材库”之一。不夸张地说，听过这首歌的人数恐怕会远超真正玩过《传说之下》的人数。

One Last You

出自《异度神剑2》　发售时间：2017年



发售于 2017 年 12 月 1 日的《异度神剑 2》为 NS 在诞生元年的表现画上了完美的句号。女主角光与焰靓丽的人设，变成游戏圈流行语的“去乐园”，再加上“《异度》宇宙”诞生以来的最高销量，让《异度神剑 2》成为年末最引人注目的焦点。

少年和少女最终来到了乐园，伴随着世界新生而开始播放的片尾曲《One Last You》是对这段少年与少女旅途的一个完美总结。凝聚了高桥哲哉对于生命哲学意义思考的歌词，光田康典创作的天籁之音，以及歌手 Jen Bird 的优美演唱，再配上光和焰最终从核心水晶中重生的一幕，让玩家真正懂得了何为爱、友情和牵绊——能够真正将这些 JRPG 精髓让玩家感同身受的作品并不多，而《异度神剑 2》就是其中难得的一员。

Weight of the World

出自《尼尔 自动人形》　发售时间：2017年



《尼尔 自动人形》片尾曲《Weight of the World》大家已经很熟悉了，负责音乐的MONACA团队其实为本作制作了5个版本的《Weight of the World》。英语版《Weight of the World》和日语版《壊レタ世界ノ歌》分别是A/B结局的片尾曲。最有趣的是由系列歌手Emi Evans演唱的C/D结局片尾曲《Nouveau-FR Version》，其歌词基于秘鲁的濒危语言“查美洛语（Chamicuro）”创作，据说该语言母语使用者当今已不足百人。而作为真片尾曲一部分的8-Bit版本及各版本混唱的E结局真片尾曲《The End of YoRHa》也和最后“全世界玩家协力通关”的氛围形成天作之合。

Daughter of the Sea

出自《魔兽世界 争霸艾泽拉斯》　发售时间：2018年



这是《魔兽世界》在进入8.0版本的宣传曲，也可以算是吉安娜的角色曲。面对拥有了赞达拉强大海军的部落，吉安娜必须回到那个已经将她视为叛徒的祖国——库尔提拉斯，去寻求援军。这首歌便是吉安娜向库尔提拉斯航行时的歌曲，在吉安娜的视角里，她离故乡越近，父亲的幽灵对她的谴责就越强。而她只能忍受这些，去修复自己和库尔提拉斯人民的关系。最终她凭借自己对库尔提拉斯的付出，重获了人民的信任。

作为库尔提拉斯主题的歌曲，除了吉安娜本人的演唱外，还加入了经典的海盗船歌风格。

在吉安娜的心中，她不断重复着害死父亲的愧疚和塞拉摩毁灭的悔恨。这都是源于她对部落的信任，但收到的却是部落的背叛，这也让她变成了坚定的反部落主义者。她强行入侵祖达萨，却没有起到震慑赞达拉的效果，只是令自己和梅卡托克受重伤，最终迷失在了战争中。



第40辑

2011年2月推出的《游戏·人》第40辑，收录了《莎木，十年之后》《第二次超级掌机大战》《追寻宫本茂的足迹》《当沧海变桑田：令人担忧的游戏系列》《网事如云：家用机网络秘史》《解析游戏产业利益链》《地狱之音：蚱蜢与山冈晃》等精彩内容。

征稿获奖名单

游戏·人20周年精华典藏

《游戏·人》已经走到了第20个年头。对于这本专攻游戏文化的小众专辑而言，各位读者的支持与厚爱是其延续至今的根本原因。我们此前在B站、微博、公众号等平台发布了征稿，许多读者通过文章、视频、评论的形式，和我们分享了他们与《游戏·人》的回忆。在对所有的投稿内容进行筛选后，我们评选出了获奖名单。没有获奖的读者也无需灰心，你们的每一句话、每一条片段，我们都将牢记于心。

一等奖

在那个炎热的午后，我打开了通往新世界的大门……

文：渡边丽娜

在遇到《游戏·人》以前，还在上小学的我对游戏的认识十分浅薄。尽管凭借还算优秀的成绩得以在父母的支持下玩上诸如《超级马力欧》《忍者龙剑传》等经典作品，但在那时的我的心目中，游戏仍旧属于学习之余的消遣。因此我对大部分作品都是浅尝辄止，从未深入完整地通关过哪怕一款游戏。以至于在进入中学后，游戏就逐渐淡出了我的生活，直到我偶然在书店中发现了一本《游戏·人》。

初二时，在课余时间我最喜欢做的事就是泡在离家2条街开外的一间旧书店里阅读各种各样的书籍。正值“中二时期”的我在当时热衷于经典文学名著，有时也会“自信心爆棚”地向一些文学杂志投稿，所以文学区往往是我停留最久的一个区域。不知是偶然还是必然，有一天，当我再次来到书店想继续沉浸在冉阿让和珂赛特的悲欢离合时，却发现原本书架上一万年都没人碰的《悲惨世界》毫无踪影，而原本它所在的位置放着一本《游戏·人》——大概是某位少年看完后随手就放到了这里。失望之余，我便拿起了这本杂志随意翻阅，一开始是跳着浏览的，但不一会儿翻页的速度却越来越慢，渐渐地变成了隔几分钟翻一页的状态。

当时那本《游戏·人》上所刊载的文章现在已经记不太清了，但我永远不会忘记那个炎热的午后，我一个人坐在书店最深处的地上阅读《游戏·人》时的感觉，就如同当年在影院中戴上3D眼镜观看《阿凡达》，在《塞尔达 旷野之息》中首次踏入海拉鲁一般，对当时的我形成了强烈的冲击。

原来游戏还可以这样，除了千篇一律的打怪升级和老套的王子救公主之外，那些在荧屏上蹦跶着的一个个像素小人的背后，却是历经数十年蓬勃发展的游戏文化的一部分，而手中的这本杂志为我打开了这扇大门。它没有千篇一律的攻略，却有着自游戏而延伸出的各种各样光怪陆离的文化漫谈。你既能在这里看到最优秀的游戏制作者们的幕后采访，也能欣赏到那些由细腻笔触写就的游戏剧本，还有我最喜欢的游人小说——这个取材自现实的栏目所讲述的一个个围绕在游戏周围的人和事，给了我太多的感动和思考。

从那以后，我又开始拿起了积灰许久的手柄，回到了游戏的怀抱。尽管繁忙的学业在平时让我无法拥有太多玩游戏的机会，但每一期《游戏·人》我都尽量不会落下。常去的书店的老板曾嫌杂志太小众不准备进货，是我在店里磨了一下午，央求老板回心转意。可以说，《游戏·人》这本杂志陪伴我度过了之后的整个学生时代，直到步入社会。而我也进入了当初梦寐以求的游戏行业，成为了一个真正的游戏人。我很感谢那个当年将杂志随手扔在书架上的少年，因为他的一个无心之举，却永久改变了我的一生。

其他获奖结果

二等奖：

阿光《成为游戏人》

阿涛《游戏与人》

三等奖：

腹嘿《童年的“妈见打”事件与台风中的游戏人》

刀刃怒风《那个买游戏人的中学生，最后成了游戏人》

依然范特西《陪伴是最长情的告白》



第41辑

2011年4月推出的《游戏·人》第41辑，收录了以下精彩内容：《掌上新次元：3DS诞生幕后》《群乐时代：与游戏有关的那些事、那些人》《永恒的绿衣英雄：塞尔达传说25周年特辑》《3DS：史上最暴利主机？》《探寻任天堂黑历史》。

奖品展示

一等奖：

北通宙斯游戏手柄

二等奖：

游戏动力 VGN811 三模无线机械键盘

三等奖：

北通单双柄两用游戏手柄







业界风云
INDUSTRY OBSERVATION

「从破碎到圆满 最终幻想14 重生的这十年」



“MMORPG 衰退”是一个人们聊到不想再聊的话题，我们也有很多证据能够支撑这种陈词滥调。

早在 10 年前，CY Foundation Group 就出具了一份报告，他们在研究竞品时发现，中国的 MMORPG 市场正在迅速萎缩，市场份额从 2006 年的 90% 跌至 2010 年的 57%。Statisa 上的数据也丝毫不留情面地显示：MMORPG 在 2017 年还占据着整个 MMO 品类的 39.5%，但到了 2022 年，这些游戏的份额预计将缩减到不到 10%。造成上述情况的原因有很多，如受众群年龄的老化、新生代玩家爱好的转移、移动端内容的崛起等等……但笔者认为更重要的，是 MMORPG 的品质始终面领着停滞甚至下滑的困局。

世界上没有多少公司愿意制作新的 MMORPG，即使是在市场最繁盛的那几年，它的商业风险也是不可小觑的。如果想长期吸引玩家，开发团队需要面对一套极其复杂的内容——角色成长中的数值验证，引人入胜的故事，地下城和 Raid 等实例化内容，装备、物品和玩法的多样性，由用户控制的经济体，以及考究的团队协作和社交等等。

若是放到今天语境，投资者在看到项目预案时可能会反问一句：“你们要做元宇宙吗？”

已经成熟的 MMORPG 也面临着许多挑战，像是如何在致敬老玩家的同时迎合新玩家，如何在免费、内购和买断的付费模式中寻求平衡，即使最细微的调整也可能把游戏大环境给搅浑。因此前暴雪总裁 Mike Morhaime 在接受《纽约时报》记者 Seth Schesel 的采访时就提到，他认为 MMORPG 不再像过去那样受欢迎，是因为其他类型的游戏“能够更有效地捕捉社交体验”。而《魔兽世界》恰恰因为门槛太高，无奈在追求便捷的同时，又弱化了游戏的社交属性。你看，这似乎是个无解的矛盾。

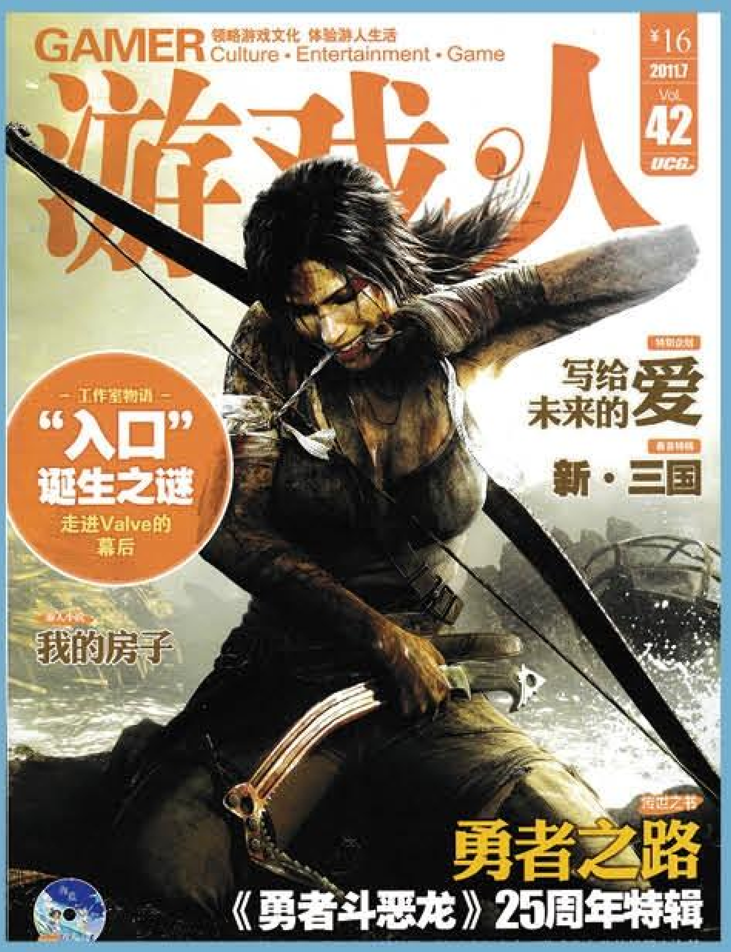
但没人愿意做同样可能创造机会，毕竟 MMORPG 的玩家存量并不算少，他们的需求一直未能得到很好的满足。2021 年 9 月推出的《新世界》（New World）是个很好例子，上线才短短几周，Steam 上的并发玩家峰值就达到了 90 多万。不过，半路出家的 Amazon 作为开发商，确实因为游戏的质量没打磨到位付出了代价——《新世界》空洞的终局体验、一团糟的经济系统，以及极其不平衡的阵营 PvP 很快劝退了一大批人。时至如今，它的热度峰值只剩下最高时的 1/16。

在 MMORPG 衰退的大潮下，《最终幻想 14》算是抓住了为数不多的机会。约摸在 2021 年 5 月的时候，不少人应该在各大媒体上看过一类特别吸引眼球的报道：“《最终幻想 14》的活跃玩家数超过了《魔兽世界》。”

我们当然不能就此推论出什么“世界第一 MMORPG 易位”的结论，这些写手的数据来源于统计网站 MMO-Population，排名完全很大程度基于海外论坛 Reddit 的订阅和活跃用户，只有数量级甚至是热度趋势的参考意义。而且即使从他们的数据来看，《魔兽世界》的可激活用户是《最终幻想 14》的三倍，版本轮换时的爆发力更强，很难从一个维度去证明孰优孰劣。

但公平地说，无论是从社区讨论热度，Square Enix 为了缓解用户数量压力新增服务器的举措，还是 6.0 资料片激活码卖断货的事件，《最终幻想 14》的用户群显然呈增长趋势，它肯定做对了什么。

文：箱子　编：仲夏 & J　美编：Juxi



第42辑

2011 年 7 月推出的《游戏 · 人》第 42 辑，收录了以下精彩内容：《“入口”诞生之谜：走进 Valve 的幕后》《勇者之路：〈勇者斗恶龙〉25 周年特辑》《永远的蓝色旋风：索尼克 20 周年纪念》《孤岛：克苏鲁神话和洛夫克拉夫特的世界》。

※ 为了方便阅读，后续出现的《最终幻想》正传相关的游戏标题将统一缩写为 FF+ 阿拉伯数字序号的形式。如《最终幻想III》将缩写为《FF3》，后文不再做赘述，还请注意。

横跨幻想的主题公园

其中一个理由，可能是该作在整个系列中的“主题乐园”地位，它很好地将各代作品的细节融合，令老玩家在探索过程中始终保持惊喜。因为相关的彩蛋数量众多，所以没有办法为各位一一列举，以下是几个比较经典的例子。

首先是来自系列初代的最为经典的“光之战士”称谓，“最早的光之战士”这一形象后来也以极具情怀的方式作为 Boss 在副本中登场。初代场景之一的“玛托雅的洞窟”也在《FF14》中得到还原，洞窟中自然也有一位名为玛托雅的老魔法师。而初代的最终 Boss“卡奥斯”，同样是以头目的身份现身于“欧米茄时空狭缝 阿尔法幻境 1”的副本中，开发团队也尽可能对其技能进行了还原。5.0 时期作为 79 级副本主战场的“伪造天界格鲁格火山”，恰好是初代四天王之一“火之卡奥斯马利里斯”的关前迷宫。

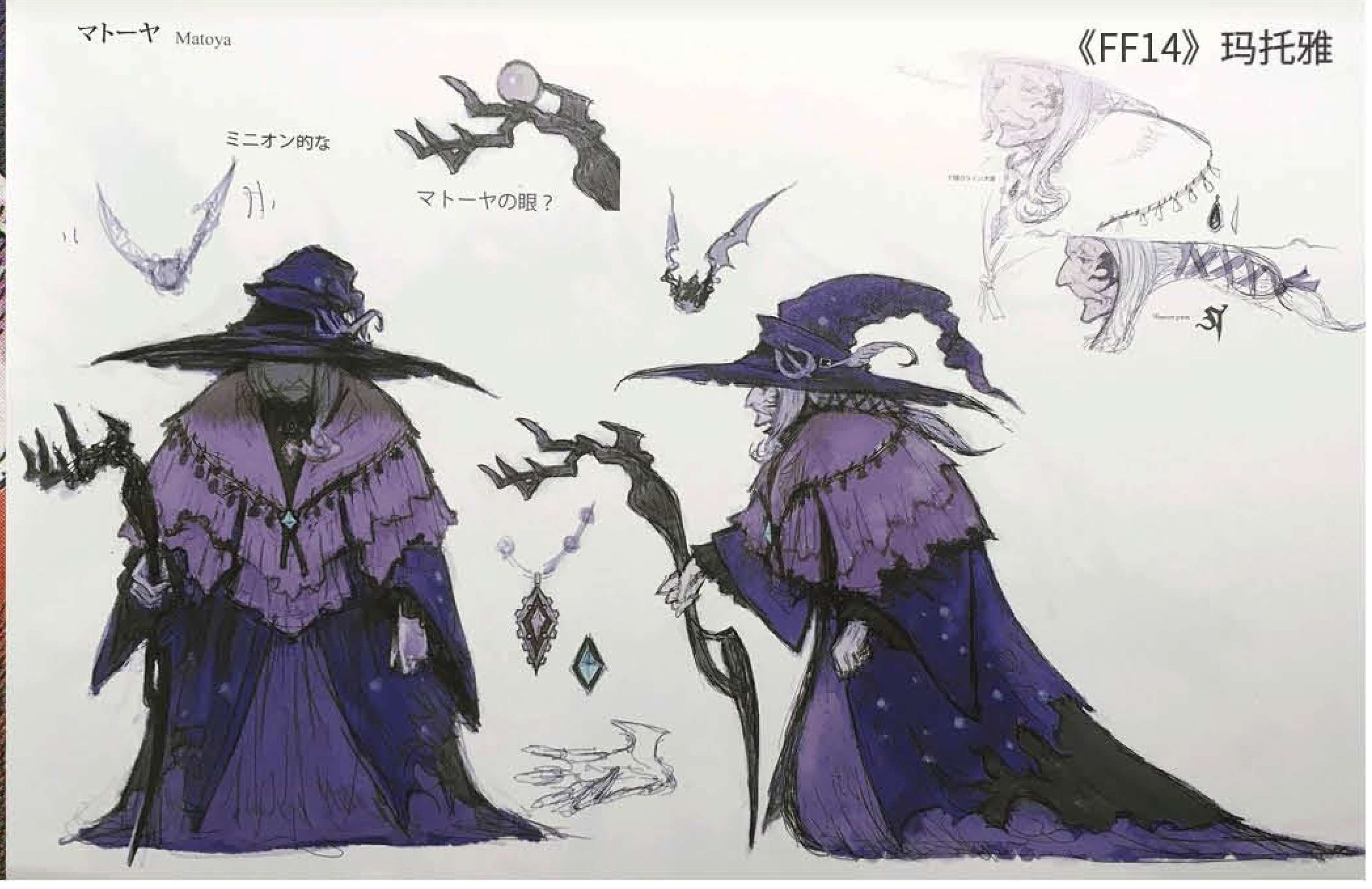
若是要挑剧情中的重要设定，那么《FF3》中的“水晶塔”，可以说以非常浓墨重彩的形式被带入到这款 MMORPG 中。虽然《FF14》的水晶塔系列副本被拆分为“古代人迷宫”“希利乌斯之塔”和“暗之世界”三个部分，但贯穿其中的贝希摩斯王、塔纳托斯、才思敏捷的亚蒙、始皇帝赞德、暗黑之云几个 Boss 均来自原作。在后续的剧情中，水晶塔还作为特殊装置连通了 2.0 和 5.0 的剧情，地位非常重要。而 5.0 的另一个剧情重点：“暗之战士”，则同样能在《FF3》里找到对应桥段，两者在设定中都有诸多共通的地方。甚至把 5.0 一整个资料片的剧情，称作是对《FF3》的一次超大型致敬也不为过。

而与 5.0 的对应，6.0 则算是用一整个资料片来致敬《FF4》。以 XX 威为自己命名的兔兔族、片头 CG 中主角的职业从暗黑骑士转职成骑士、新入队了一个“曾被人操控的龙骑士”作为新队友等等。当然还有与月球相关的大段剧情，毕竟提到谈到《最终幻想》中的“月球”，第一时间想到的除了《FF4》不做他想。在《FF14》的月球某个场景的战斗音乐中，都直接沿用了《FF4》中对应场景的原版 16 bit 音乐，算是明牌告诉玩家了。


《FF1》光之战士


《FF14》光战


《FF1》玛托雅



《FF14》玛托雅

水晶塔



除此之外的案例还有很多，比如帝国生产的黑色二足魔导机甲、藏在酒吧后的秘密基地“第七天堂”、以“魔神”“女神”“鬼神”为主题的三斗神系列副本等。较可惜的是，《FF11》后的几款作品多是以联动活动的方式和《FF14》产生关系。而除了带数字的系列正传外，诸多外传自然也不会缺席，如《最终幻想 零式》多位主角的发型已成为玩家的可选发型。关于《最终幻想 战略版》中伊瓦利斯和狮子战争的故事补完，更成为苦等续作而不得的粉丝们的重磅惊喜，这部分就留待下文再作详细展开。

如此杂乱的元素，通常会让玩家感到非常混乱，但《FF14》的开发团队非常擅长将各元素分类并进行风格统一化。根据“最终幻想之父”坂口博信体验后的反馈，



第43辑

2011年9月推出的《游戏·人》第43辑，收录了以下精彩内容：《东瀛采风：全方位展现游戏相关的日本文化动态》《光辉永存的黄金回忆：游历藤子·F·不二雄博物馆》《拯救失落的历史：透视游戏产业的“保存危机”》《Square Enix：从勇者到恶龙》。


始皇帝赞德在《FF14》里也有不少戏份。


天野喜孝绘制的始皇帝赞德

他认为会产生这种效果，是因为游戏采取了一些类似于迪士尼乐园的主题公园的设计。

比如迪士尼乐园会规定，一个场景中只允许出现一个米奇，为主题乐园营造更真实的氛围。《FF14》里也有相似的原则，并非无脑塞入各种要素。像是虽然有些剧情的关键桥段会采用历代《最终幻想》的经典音乐，如《FF2》的战斗音乐，以及 5.0 开场曲有《FF3》里《悠久之风》的一部分，但又不会大幅选用这种音乐插入到平常游玩的环境中，只有掌握好平衡和节奏，才能让在重要的地方引发人们的共鸣和情绪。

所以对于没有太多 JRPG 经验，甚至此前没有接触过“《最终幻想》系列”的新玩家来说，即使什么典故都不了解，也不会对剧情理解形成障碍。况且制作团队秉承着“减负”的理念，随着版本更迭，即使新增了更有深度的副本，更长的任务线，也不会逼迫玩家每天登陆才能跟上版本。如同最古朴的 JRPG 一般，人们可以根据自己的节奏，悠闲地选择离开然后在某一天回来。在制作人吉田直树的理解中，这在快节奏的时代下反而是一种鲜明的设计。

有意思的是，尽管《FF14》如今凭借着朴实的内容更新收获了不少拥趸，但其主创在刚刚推出 1.0 版本的时候却显得无比傲慢，他们既不愿汲取老前辈《FF11》的设计理念，也对《魔兽世界》的成功熟视无睹，做出了很多自以为高明却想当然的内容。以至于，PC Gamer 彼时称《FF14》是一款“肤浅且拖沓”的游戏，如果要给出一个仁慈的评价，那么只能说它的“开场视频做得还不错”；GameTrailers 认为 1.0 版本的每一处都显得糟糕透顶，根本不值得争论；GameSpy 更是言辞激烈的表示，除非彻底修改界面、战斗、玩家间的互动机制和世界布局，否则这款游戏不太可能变得有趣。

面对质疑，曾经不可一世的 Square Enix 只能低头道歉，社长和田洋一不得不承认游戏做得一塌糊涂，决定延长免费测试期以安抚玩家，同时承诺重组开发团队，还在 2011 年 9 月的新闻发布会上宣称该作“极大损害了《最终幻想》品牌”。所以回看《FF14》如今超高的评价，在长达 10 多年的运营历程中，它的口碑无疑是从一个极端走到了另一个极端。



和田洋一

成功背后的傲慢

若是要剖析初版《FF14》的傲慢，可能还得从它的精神前作《FF11》讲起。两者最直接的关系是拥有同一批核心主创，制作人田中弘道本身是 Square Enix 第三开发事业部的部长，原《异度装甲》的关卡设计师河本信昭则出任监督。尽管两人在玩家中的口碑比较微妙，但由他们携手创造的《FF11》，却是一部有着开创性意义的成功作品。

因为没有引入国内，所以国内玩家一般对《FF11》不太了解——毕竟在它诞生的 2002 年，内地才刚刚接受网络游戏和点卡计时收费的概念，要人们花三位数大洋去购买游戏客户端，每个月再缴纳 100 多块来订阅一款没有中文又连线困难的游戏实在太难为人了。

但《FF11》在隔海相望的日本却是 MMORPG 的代名词。游戏中的系统和元素，日后成为了各种日式奇幻题材轻小说的蓝本，比如近年来大火的“异世界转生”和“种田开挂”。又因为恰好满足了一大批日本家用机用户的网游需求，以至于不少人认为这是 MMORPG 领域的龙头老大《魔兽世界》没能在日本展开的原因之一。

2006 年时倒是一度有《魔兽世界》会在日本落地的传闻，起因是人们发现暴雪官网的“International Contacts”一栏中，有日本网络服务供应商“livedoor”的名字。但与这个消息同一时间爆出的，是 livedoor 伪造财务报表业绩虚增的消息。在该公司的董事长堀江贵文被依法羁押后，代理《魔兽世界》的说法也就没了下文。

总之天时、地利加人和，就 MMORPG 单个品类而言，《FF11》曾经在日本占据毋庸置疑的统治地位。

那它具体是一款什么样的游戏呢？一言蔽之，《FF11》吸收了很多《无尽的任务》中具有深度但并不便捷的设计，然后将其和《FF3》的战斗和魔法系统结合起来，



山田章博为《FF11》绘制的插画



第44辑

2011 年 12 月推出的《游戏·人》第 44 辑，收录了以下精彩内容：《古城迷踪：探寻沙漠中的亚特兰蒂斯》《夺命狂奔 20 年：丧尸游戏进化论》《劫后余生：地震后的日本游戏业》《出云之跃：跃向云端的巨作时代》《魔力黑盒的传奇：Xbox 十周年纪念》。

试图描绘一个更加真实甚至略显残酷的世界。与极度依靠SOLO、装备和等级驱动的韩国网游不同，它近乎强迫地要求玩家之间进行合作和社交，战斗前思考队伍的部署显得极为重要，通常只有对职业之间的配合有全面了解，才能挖掘更深入的内容。

一个具体的案例是，有人大概听过“绝对美德”（Absolute Virtue）的名号，这个网游史上最臭名昭著的 Boss 之一恰恰就来自《FF11》。2005 年时，它连同新海底地区的“恶名精英”一起更新，因极高的难度，要求攻略团队具备充足的耐心，坚韧不拔的毅力，扎实的装备和深厚的游戏理解。

由于整个“普罗玛西亚之咒缚”大版本的任务设置，该 Boss 的前置触发条件极其苛刻。要让它出现，得击败一只名为“爱之囚徒”（Jailer of Love）的怪物；而要让“爱之囚徒”刷新，需要集齐另外三只精英怪 A 掉落的材料；而每只精英怪 A 刷新的前提，又是击杀三只精英怪 B……如同俄罗斯套娃一样令人困惑。此外由于“爱之囚徒”死亡时只有 25% 的几率触发“绝对美德”，如果运气不好，把上述流程走 10 遍也是完全有可能的。因此直到三个月后，才有团队第一次见到这个 Boss。

但彼时的玩家可能没有想到噩梦才刚刚开始，因为该 Boss 的基础数值超模，拥有不可理喻的回复能力，强大的群体魔法，而且由于玩家当时 75 级封顶，“绝对美德”的等级却有 84 级，再加上两个小时的挑战 CD，等真正有人“用正常打法”击败它已经是三年后的事情了。后来官方死鸭子嘴硬，为了自证“难度没问题”，还特意组了个持有顶级武装小队去打，最终也用了 18 个小时才熬过去。因此直到它被大幅削弱，以及游戏中的等级上线到达 99 级时，才有更多队伍传来捷报。所以当老粉得知“绝对美德”要在《FF14》中的禁地优雷卡登场时，很难不复发 PTSD。

以今天的眼光来看，“绝对美德”设计得并不高明。只是结合早年 MMORPG 的市场环境，在消费者选择不多的情况下，《FF11》提供了深度且困难的内容，它也塑造了一个具备吊桥效应的环境，变相缔造了许多友情。

即使不聚焦终局体验，《FF11》的练级过程就已经够折磨轻度用户了。除了兽使（Beast Master）和人偶师（Puppet Master）等少数几个职业在经过艰苦卓绝的漫长磨砺后有可能单刷到顶级以外，其它职业不得不和他人组队。此外，“经验链”（EXP Chain）和“连携攻击”（Skill Chain）系统的存在，又使得游戏极其讲究团队的效率和配合。

所谓的“经验链”，是通过连杀怪物获得经验加成的方法。例如在 6 人组队的情况下击败“非常强悍”的敌人，我们拿到最高经验值大概是 200；但如果在前一个敌人倒下后的一定时间内迅速击败另一个敌人，经验值就能突破 200 的阈值。所以一个有效率的团队，其升级速度可能比一个差劲团队高出两倍。

而想要加快战斗节奏，在团队出发前的准备阶段又得部署诸多事项。前卫职业和后卫职业涉及到许多组合——盾役、伤害役、钓役（引怪）、回复役和强化役通过字面倒不难理解，关键是带队队长需要考虑“连携攻击”的问题。

在《FF11》中，若是“按照特定顺序”使用不同武器和武器技能攻击敌人，便能产生附加伤害，因此连携攻击至少需要两名玩家配合才能实现。说起来简单，但光武器类型就有 10 多种，然后每种类型的武器又有 10 多种技能，各职业可携带的武器又不一样。如果队长不想脑死，有时候会组一位什么都能拿的战士作为“中间件”，让队伍的搭配更加灵活。

通过这些叙述，你大概能感知到《FF11》内容的冰山一角。总之它在正确的时间，出现在了正确的地点，提供了正确的内容，吸引了一大波玩家，并为 Square Enix 带来了不菲的收入。在 2004 年 4 月 ~9 月财季，以《FF11》为首的在线游戏做出巨大贡献，使得 Square Enix 的营业利润增长 230.9%。到了 2012 年 6 月，它成了当时“《最终幻想》系列”盈利最多的作品。

强大的生命力，使得很多玩家直到今天还不愿意离开这片土地。根据 MMO-Population 的数据，这款运营了 20 年老游戏，在 2022 年的单月日活跃用户还能维持在 35000 人左右。可能正因如此，官方在 2015 年 11 月更新了原定的终章故事“瓦纳迪尔的星咏歌”后，时隔 5 年又推出了新剧情“蚀世的恩布里欧”，计划以每 3 个月为周期放出内容，到 2023 年 3 月才会完结。换句话说，《FF11》时至今日虽然老迈，但仍有相对旺盛的生命力。

有了这些成绩作为保证，会由田中弘道与河本信昭来主导《FF14》的开发自然也是顺理成章。但过分耀眼的成绩，可能让他们对自己的设计产生了盲目自信，忽视同时期其它 MMORPG 中的优秀内容。在 2010 年 E3 期间，有人问及初版《FF14》为什么没有“跳跃”功能的时候，田中弘道笑着答道：“主要原因是我们觉得跳跃并不重要，没必要在游戏里添加这个功能，就算你跳来跳去也不会发生什么事情。”而河本信昭则在另一场访谈中说到：“我们不是以《魔兽世界》为目标而制作游戏的，从游戏系统和世界观上都可以看出来……”

最糟糕的开局

《FF11》成功后其主创的态度，可能拖累了早期《FF14》的开发。

国内大多数玩家并没有经历过《FF14》的 1.0 版本，因为在 2014 年 8 月 25 日国服公测时，上线的就已经是 2.1 版本的“觉醒之境”了——我们所熟悉的故事，是击退盖乌斯率领的第十四军团后，主角所在的拂晓血盟因中立需要从沙之家搬到了丧灵钟。但如果拆解 1.0 文件，会发现至少在 1.19 版本之前，官方实际上就已经制作了中文文本，可见 Square Enix 和国内代理商很早敲定了合作关系。

从内测时期扎根国际服的老哥，恐怕忘不掉过去的磨难。如果要划分时间线，那从 2010 年 9 月 30 日开服，到 2012 年 11 月 11 日关服的，算 1.0 版本的老《FF14》；而从 2013 年 8 月 27 日开服至今，则应该称为新生《FF14》。

对于老版本，让我们先聊聊河本信昭十分自信、且无需借鉴《魔兽世界》的“游戏系统”。2010 年 4 月《FF14》首次开放 Alpha 测试时，人们就发现游戏中的战斗系统极其拖沓：本应该设置为基础动作的“自动攻击”，都需要等待一个“技能计时条”读取完毕后才能按键释放；而有些相应的技能，得用自动攻击打满 TP 条才可以使用。这一定程度上沿用了回合制战斗的思路，因此在打怪时经常能看到自己的角色和敌人深情对视，节奏令人昏昏欲睡。这是开发团队在公测前需要优化的重大问题之一，他们为此还将 2010 年 8 月的公测时间推迟到 9 月 1 日——此次测试距离游戏正式上线已经不到 1 个月的时间了。

即使花了近半年时间临时抱佛脚，《FF14》的战斗系统在公测时的表现还是一塌糊涂。为数不多的调整是将内测中的“计时条”改成了“体力条”，一部分技能通过扣除体力来释放。但……就像动作游戏中里背着 200 斤大剑的重甲战士，精力槽清空的速度非常快，最终还是要站着等自然回复，治标不治本。尽管他们还把网游中常见的“技能冷却”概念给加了进来，但讽刺的是，TP 积攒时间比冷却时间还长，可见一部分设计根本耦合不起来，开发团队一开始就没想明白。

而公测期间涌入的许多非“《最终幻想》系列”粉丝的普通玩家，对缺点的容忍度更低。其中遭遇集中抨击的，是 JRPG 祖传的“表单式菜单”，即为了开启某个界面，必须通过主菜单一层一层地点选子菜单的文字列表。





第45辑

2012 年 2 月推出的《游戏 · 人》第 45 辑，收录了以下精彩内容 :《不灭的热血之魂 :Treasure 的轨迹》《智能电视 : 钟为谁鸣? 》《零售游戏是怎样炼成的? 》《黑骑士之翼 : Rocksteady 腾飞史》《千年之鹰，史诗轨迹 : Falcom 三十年历史漫谈》。

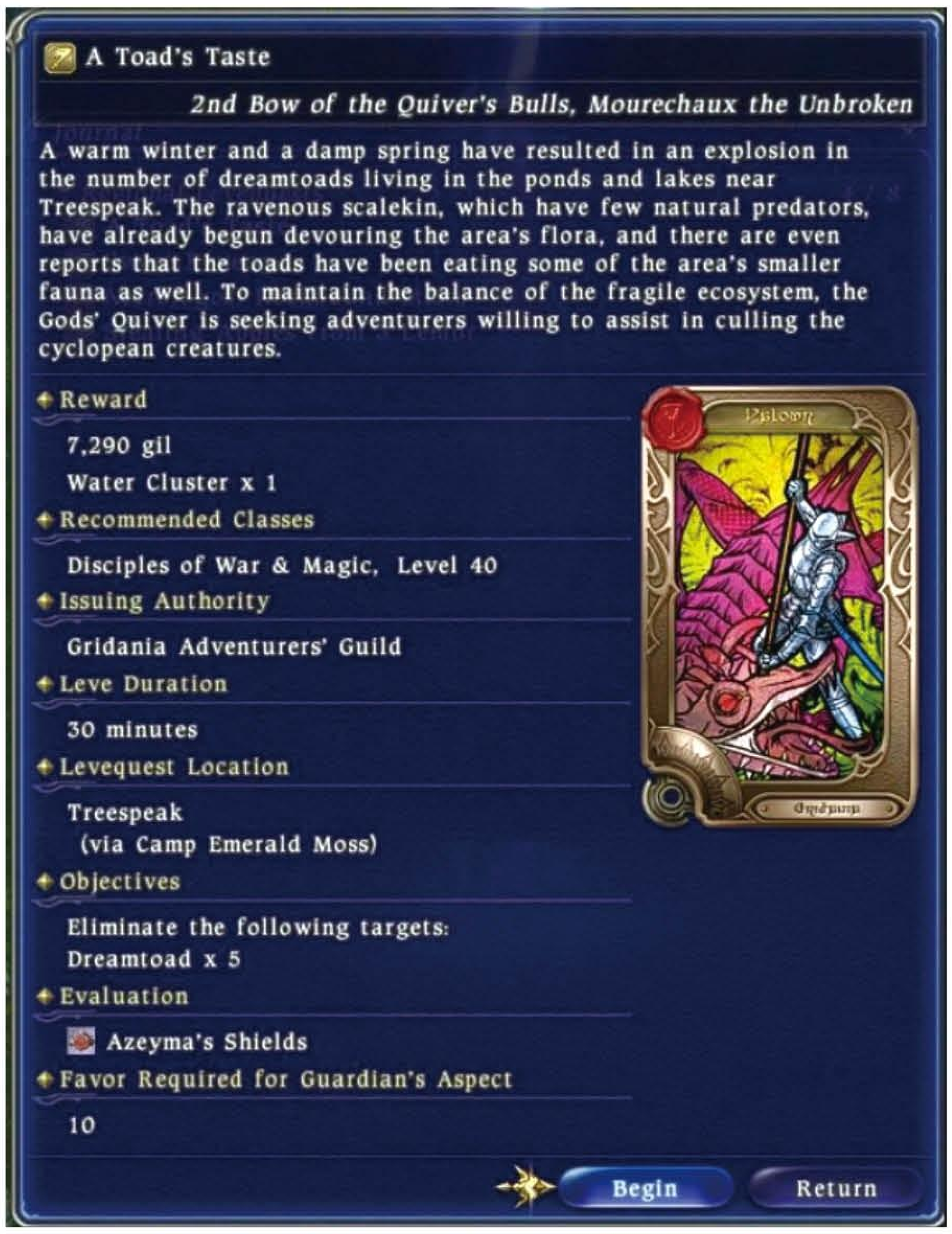
其实这在《勇者斗恶龙 X》和《FF11》中均有应用，在功能简单、游戏节奏较慢的情况下确实可以如此，但原封不动地搬到 PC 平台就太不变通了。而且当时游戏中还有个不可理喻的交互设计，任何指令都需要经过服务器进行判定——和 FPS 和 RTS 不同，这种设计对于精度要求不高的 MMORPG 完全没有必要，很多运算可以放在本地进行。初版《FF14》服务器在大量数据流入的压力下延迟非常严重，呈现出来的效果，就是点击主菜单要花 5 秒，点击装备栏又花 5 秒，关闭菜单再花 5 秒，让“表单式”菜单成了一种折磨人的设计。

Square Enix 寄予厚望的“理符系统”同样不受好评，他们本想一劳永逸地将其打造成贯穿终局的核心内容，从早期宣传片里屡次出现的理符的特写镜头也能看出这种野心。只不过相比高大上的艺术包装，该玩法的实际体验却非常反人类。

对于不了解理符的人，可以简单把它理解成会定时刷新的重复任务，官方想塑造出“冒险者到行会柜台接委托”的代入感，对它进行了很多包装。比如 1.0 的理符分为冒险理符、巧匠理符、行会理符、特殊部队理符。冒险理符主要对应练级，而完成包括巧匠理符在内的行会理符可以拿到“行会代币”，用来在行会中兑换物品。在消耗特殊部队信用点的情况下，我们又能把接到的行会理符换成特殊部队理符，分别对应破刃之剑、阿泽玛之盾和荣誉之手三个势力的奖励。

问题在于，公测时玩家在 48 小时内只能做 8 个理符（后改为 36 小时）。按照每个理符 30 分钟的限时来算，那就是每天至多只能玩 2 个小时，对于想要快速开荒的玩家来说完全不够用。在此基础上，主线任务的等级要求跨度又特别大，所以当人们把理符内容肝完时，会发现自己只能去打野怪练级。

更令人不适的是，理符任务失败后无法重新接取，需要等到新一轮刷新才能



更换；加之任务描述文本往往语焉不详，冠其名曰勤勉、英勇、坚韧、诚实、智慧、正义、节制等标签，通常需要靠查资料来辨明目标。比如其中一枚坚韧理符的任务描述是：“这张理符描绘了一位在森林中骑着陆行鸟的精灵射手。在这类理符中通常会遭遇一只逃跑的怪物，玩家需要跟随它来到一个特定地点，等待更多的怪物刷新并发起攻击。注意即使这只逃跑的怪物在增援部队赶来前被杀死，仍然需要消灭掉刷出的所有怪物。”

嗯？明白了，但没完全明白。

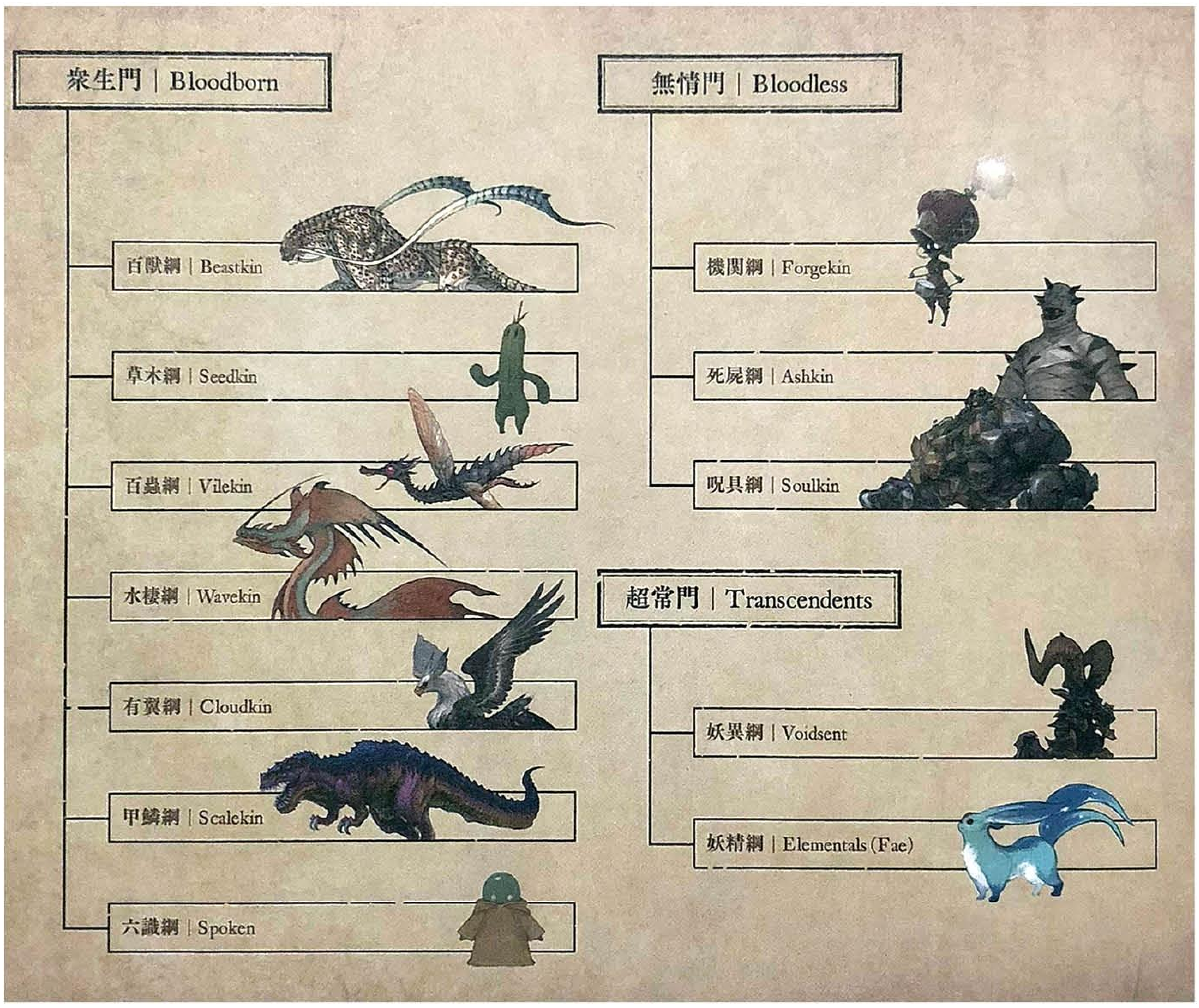
官方对理符 CD 如此设计的解释是，得保证休闲玩家的进度不至于被拉得太远，并且能够激励人们每天上线以维持活跃度。为了达到了这个目标，他们在理符的枷锁上甚至还做了一套疲劳系统。随着游玩时间增长，玩家获得的经验值将越来越少直至无法取得，为数不多的解决办法是关掉游戏等疲劳回复，或是切换成其它职业，当你在提升副职的经验时，主职的疲劳才会缓慢下降。老实说，这种内容节奏可能比较契合现在的一部分手游，而以宽度换取深度的做法明显只是盖了一块遮羞布，核心原因是当时的《FF14》几乎没有终局内容。

作为 MMORPG 经济支柱的生产与收集系统，在 1.0 版本中也是糟糕到令人发笑。官方为此做了一整套繁琐且深入的玩法，但并未提供等价的投入回报，导致它变成了非常鸡肋的存在。

例如在制作装备时，我们能看到一个倒计时，需要在时限内选择对应工序；当制作进度条推满后，便可以利用“润色”来提升品质，提升幅度取决于玩家的装备和技能选择，有些装备甚至得附加特定的元素属性。生产过程中的技能，又对应不同属性的道具分类，比如“大幅降低下次作业风险”的技能适用于“装饰”，“一定时间内不增加作业风险”的技能适用于“部件”，“抑制所有属性的异常几率”的技能适用于“量产”。一件最低等级的装备成品都对应数次

前置原材料的加工，从铜矿到铜锭，从铜锭到铜块，再从铜块到铜板，每一次加工都受到糟糕服务器的影响充满了风险。试想一下，费了老大劲才能折腾出一块 1 级盾牌，负面体验当然直接拉满。

采集同样要多麻烦有多麻烦，比如每次伐木都能看到一个上下移动的游标，需要你选择往上或者往下“瞄准”。而且采集涉及到一套“脱战”技能，诸如六识避、百虫避、有翼避等技能，打到对应纲目的怪物上才能生效。彼时的游戏中有 11 个纲目，每个纲目名下又对应数十种生物。按照设计师的想法，大家最好是能把艾欧泽亚生物百科全书给背下来。



还有一些系统并不是设计上有多不可饶恕，只是相较于 2010 年这个时间节点显得太过陈旧。比较有代表性的是 1.0 版本的交易市场——玩家雇佣 NPC 后，可以利用雇员在市场摆摊，每个主城的市场都被分割成十几条街，每条街又有对应物品的减税活动。光看街名你很难知道卖什么，在缺乏道具搜索功能的前提下，只能走近摊位一个个点开查看。这基本沿用了千禧年初 MMORPG 里的经典设计，Square Enix 旗下的另一款网络游戏《魔力宝贝》，也是围绕着法兰城的东西主干道摆摊，“什么地方卖什么东西”是由玩家社区定下的潜规则。

1.0 版本高昂的旅行成本，恐怕也继承了一些老网游的毛病，便捷性几乎为零。

坐骑是根本不存在的东西，系列标志性的陆行鸟仅仅是观赏用的场景元素，玩家需要脚踏实地，步行开启各地传送点。有意思的是，当时的传送还会用到一种叫“魂晶”的物品，每 4 个小时才能获得 1 枚魂晶，而在同地图内传送需要 4 枚魂晶，跨地图传送更是得耗费 6 枚魂晶——这显然是为了刻意拉长游戏时间、回避内容不足做出的设计。

除了河本信昭口中的系统漏洞百出外，1.0 版本的基础游戏品质同样好不到哪去。



第46辑

2012 年春季推出的《游戏·人》第 46 辑，收录有以下精彩内容：《谷歌革命：科幻与现实》《高清时代的那些事，浅谈图像进化史》《Journey 开发秘话》《巨人的丰碑——逝去的著名游戏公司纪念专题》《谱写星际史诗——〈质量效应〉系列背后的故事》。



游戏中的夜晚只是偷懒加了一层暗蓝色蒙版，阴影甚至不会随着光源产生变化；地图、场景的资源复用也显得极为粗暴。

拉诺西亚小道的场景，以镜像、变色的形态反复出现在同一块地图的各个角落；萨兰纳地区的“魔鬼路口”，左旋、右旋、拼接后又是一个全新的场景；又比如臭名昭著的黑森林羊肠小道，由于素材复制粘贴的情况太多，能从里面顺利找到出口的都是江湖好汉；而上述这些游戏开发时的痕迹，也是我们寻找《FF14》1.0版本失败根源的切入点。

不少曾经深入参与过《FF14》制作的成员都指向了同一个问题：毫无交集的“模块式”开发把项目玩崩了。

在接受 Noclip 的采访时，《FF14》的技术总监春日秀之（2018 年已从 Square Enix 离职）便提到，他们最初的开发概念，是想要策划用脚本工具来完成整个游戏的内容铺设——这么做的好处是策划和程序不必在项目初期互相争论底层机制应该怎么实现；待策划的“内容模块”完成，再像拼接积木一样把美术素材加上去，然后用程序串联起来。

这种设想非常美好，并非没有成功过的案例，但闭门造车经常会导致各个部分难以耦合。比如针对 1.0 版本糟糕的网络问题，曾经在《FF11》项目组负责网络技术的春日秀之，认为正是大量脚本占用了过多 CPU 资源，导致服务器负载变高。而其它模块又没法围绕脚本进一步产出什么有表现力的内容，落后、杂乱的 UI 也是缘由于此。

仍在给《FF14》提供英文本地化的 Michael Christopher Koji Fox（令狐孤寂），讲到了 1.0 版本开发过程中的更多细节，不少内容也能和春日秀之的判断对上。他认为当时的情况是，战斗小组觉得自己系统做得很好，策划认为脚本设计得很精妙，美术小组觉得已经把素材打磨到了极致，写故事的同样觉得剧情很棒，大家都对自己完成的工作感到满意。但到了本地化和 QA 手上，当他们把所有部件拼起来一看，就发现大问题了。一个花盆的面数和着色器，居然由近千个横截面和 150 多行的材质编码组成，和玩家角色一样多。在海兽利维亚桑出现的过场动画中，由于每个鳞片都附带动画效果，导致大多数电脑的运行效率在 10 帧以下。

所有人都陷入了对立。Koji Fox 提到，他认为 1.0 版本的很多故事完全是在瞎扯，在主线任务的接取等级拉得很开的情况下，剧情表现还非常平庸，只能想办法在本地化的过程中调优。而作为编剧的佐藤弥咏子也是有苦说不出——面对各自为政的开发模式，她想要在故事中提到某个地区的概念时，甚至都需要和各个小组进行协商，看大家的设定是否一致，工作效率极其低下，有些剧情不得不为游戏系统做出妥协。

一名员工甚至给全体成员发了一封措辞严厉的内部信，指出公司和开发团队固步自封：“全世界都在探索 MMORPG 的新形势，咱们怎么就不能接受先进的意见呢？”

《FF14》全球社区制作人室内俊夫恐怕会举双手赞同信中的内容。他认为公司高层太过自信，完全以《FF11》上线时的状况为蓝本，觉得靠后期打补丁能够 180°扭转局势。现《FF14》的制作人吉田直树则回想到，在 1.0 版本的开发同期，公司内有很多技术大牛都被拉去做“水晶工具”引擎了；PS2 时代的积累让 Square Enix 非常自大，没有及时改变生产游戏资源的方法，人力分配也出现了问题，这也是老版本失败的一个重要原因。事实上那个时代的 Square Enix 内部有非常严重的管理问题，以至于彼时它们的几个作品上都出现了一些让人难以言喻的毛病，除了《FF14》这个糟糕到不行的 1.0 版本外，曾名为《最终幻想 Versus XIII》而后更名的《FF15》也是其中的牺牲品。

救火队长驾到

因为游戏的负面评价铺天盖地，在线玩家奔着四位数的方向断崖式下跌，Square Enix 在 12 月 10 日发通告表明开发团队在 2010 年 12 月会有大变动。而成为众矢之的的田中弘道，宣布为游戏的失败负全责，在调离制作人的岗位后很快从公司离职，河本信昭也从监督降职为主策划。此时接替制作人和监督岗位的救火队长，正是很多人熟悉的吉田直树。实际上，吉田直树在 2010 年 11 月 27 日时就确定会承接《FF14》的相关责任，公司其它同事收到确切消息是在一周后的 12 月 2 日。对于这次新老交替，当时公司大部分同事的反应都是 :“吉田？哪位？”

吉田的履历很有意思。

1978 年，由 Taito 开发的《太空侵略者》开启了日本街机的黄金时代，其火爆甚至引发了“百円硬币因此短缺”的谣言。游戏不仅带动了游戏厅的繁荣，让茶座和粗点心店这种看似不相干的地方开始引入街机框体，也引发过各式各样“偷钱打游戏”“离家出走打游戏”的社会负面舆论。但吉田的父母倒是想得开，带着自家小孩泡温泉的同时，顺便让他接触了这部作品。吉田第一次对游戏的存在感到冲击，还是在小学二年级的冬天——当时邻居家的朋友串门时给他展示了 FC 上的《马力欧兄弟》。尽管玩法非常简单，顶翻从画面两侧出来的螃蟹和乌龟，走过去踢飞它们便能获取分数，却让他产生了想要制作出这种游戏的想法。然而对于一个孩子来说，优先目标是缠着爸妈也买一台主机。值得一提的是，那台游戏机后来成了他和父亲交流麻将技巧的工具，吉田的麻将功底恐怕就是这么锻炼出来的吧。

作为从平台动作游戏入坑的玩家，吉田起初对 RPG 兴趣寥寥。他认为 RPG 过于死板，反正到最后大家都会得出相同的结果，无非只是比拼数值，而融入了更多操作成分的动作类游戏要高明得多。但在 1986 年初代《勇者斗恶龙》发售的那个夏天，因为朋友全都窝在家里玩《勇者斗恶龙》，无事可干的吉田只能去发小家稍稍体验了一下这部作品，没想到直接上头，把别人的卡带“借”走后整整耍了一个暑假。《勇者斗恶龙》的深度是他未曾预料的，基于数值管理，玩家可在相同规则下促成完全不同打法。再加上吉田从小受母亲熏陶，非常重视写作和叙事，这恰好是《勇者斗恶龙》的闪光点。一年之后，那时还未与 Enix 合并 Square 在破产边缘孤注一掷，由坂口博信领衔制作的初代《最终幻想》为 JRPG 开拓了新蓝海，电影化的形式让他受到了更大震撼。

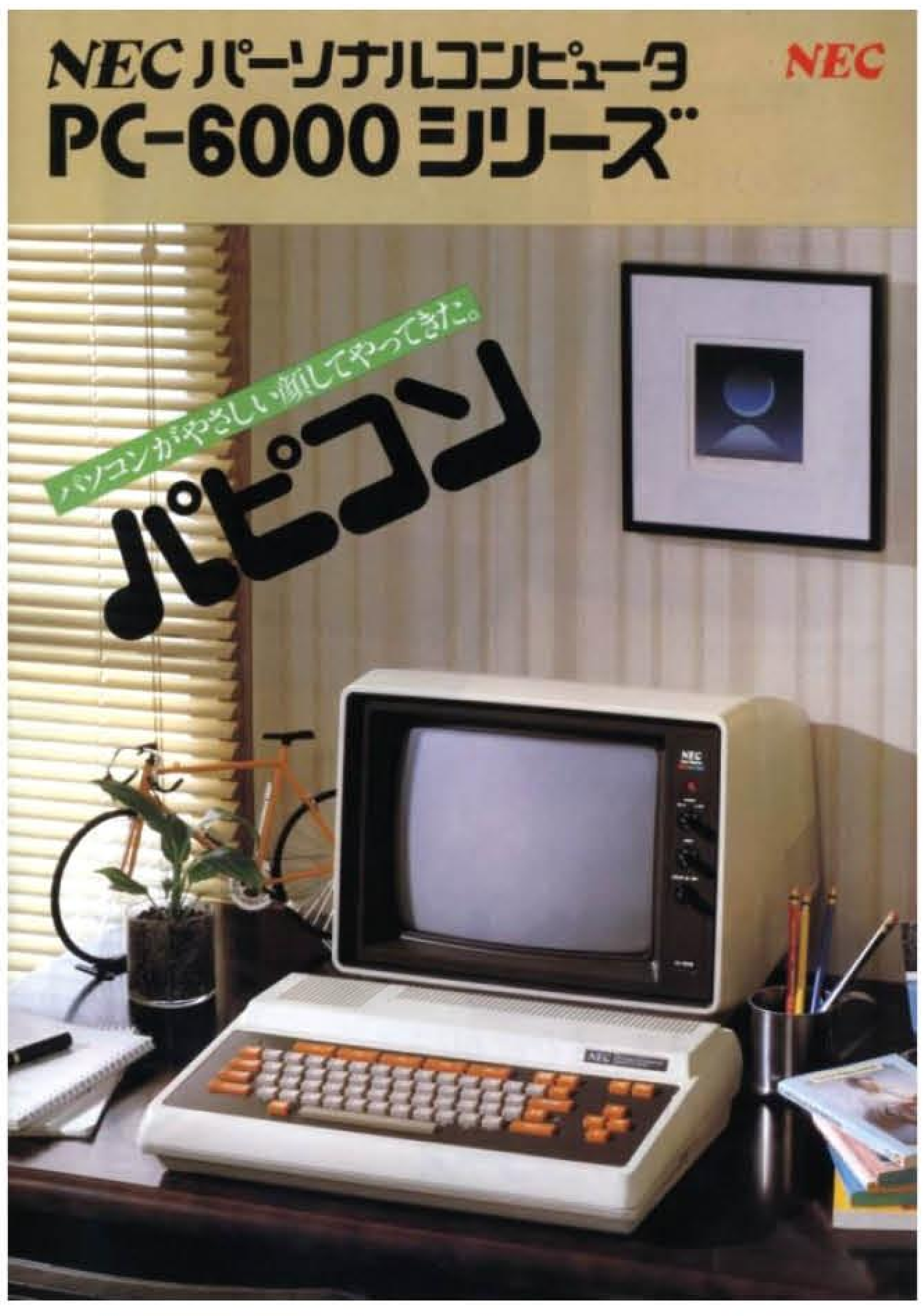
到了 11 岁那年，吉田从舅舅那获得了一件影响人生的礼物：PC-6001，一台由日本电器株式会社（NEC）发行的入门型电脑。虽然 PC-6001 的性能并不强劲，但低廉的价格仅为初代 PC-9801 的三分之一，而且使用者可以将画面直接输出到电视机上，无需配备额外的显示屏，所以当时日本人给这台设备取了个“パピコン”的爱称，称赞它的低门槛和亲和力。这台电脑不仅给吉田自学 BASIC 编程语言提供了条件，而且让他接触到了欧美 RPG 这种在日本不算流行的游戏品类。

通过 BASIC 语言，吉田很快制作了一款以“抢银行”为主题的游戏试手，后来在小学毕业作文里写下自己“要成为游戏开发者”的愿望。虽然因为经济问题，家



第47辑

2012 年推出的《游戏·人》第 47 辑，收录有以下精彩内容 :《游戏人物性格杂谈》《业界领袖们的十年沉浮》《索尼 Net Yaroze 计划》《X720 大揭秘》《我们身边的游戏人故事》《横行霸道 GTA 背后的黑色内幕》。



PC Engine



吉田直树

里在其高中毕业时没能供起他就读四年制大学，但在奶奶掏箱底的援助下，吉田得以前往专门学校习得 COBOL、FORTRAN 等编程语言，并且考取国家资格证。而他的下一站，是名极一时的 Hudson Soft。

20 世纪 80 年代的 Hudson 可以说是一家极其有野心的公司，也是反抗任天堂高压策略的先行者之一。当时任天堂围绕 FC 磁碟机的权利金制度提出了许多苛刻要求，各大厂商在他们平台推出游戏除了要经受审查并且给予分成外，一年中允许制作的游戏数量，以及卡带的生产也得由任天堂制定和负责，此外任天堂还享有部分版权。Hudson 在那个时间节点，设计出了相比 FC 更好的图像处理芯片，因为该公司在与任天堂交涉出售芯片时被断然拒绝，于是下决心自行研发主机。他们随后还拉上南梦宫和 NEC，前者考虑再三后仅愿意提供软件支持，后者则给予了硬件方面的援助。多方合作促使 PC Engine 于 1987 年诞生，其性能和画面体验超出当时市面上的其它主机一大截，机身圆滑的设计和小巧的体积也让人印象深刻，第四世代主机大战就此拉开序幕。

从小接触 NEC 电脑并且受 Hudson 游戏熏陶的吉田，自然对这家公司抱有好感。但前往 Hudson 的道路也不是一帆风顺，有着编程基础的吉田对任职程序员并不感兴趣，他想构筑《勇者斗恶龙》那样的精彩故事，于是在 Hudson 的预备校学习了一段时间后，才以“能写程序的策划”被公司选上。

吉田早期接到的工作，是给《天外魔境 III》的村民撰写文本。因为爱钻研，时常记笔记并提出有建设性的意见，公司前辈渐渐把重要任务分配给他——从支线故事到主干剧情文本，那段时光是相当美好的。但这部原定发售于 PC-FX（PC Engine 后继机种）的重磅 RPG，因 PC-FX 销量惨淡加之 Huson 的财务紧缩一再延期，没想到一延就到了 2005 年，那时发售的《天外魔境 III 南弥陀》已经和原版没有太多关系了。从另一个角度来看，在吉田正式进入电子游戏产业的 1993 年，Hudson 早已不是当年反抗任天堂的不屈者了。后来在他负责“《炸弹人》系列”游戏的开发时，他的部长曾表示“这不仅仅是给孩子做的游戏……乐趣是没有年龄限制的。”但新项目才开工三个月，吉田和小组成员就被约谈，得知项目要紧急中止，可谓是说一套做一套。

此外上司的态度也发生了 180°转变，他说到：“我不要出色的作品，我要的是能糊弄小孩的玩具。”吉田当时觉得讲出这种话的人都能身居高职，Hudson 大概也到此为止，于是当场就表示自己不干了。公允地说，在 Hudson 工作的四年多时间，吉田还是积累了宝贵的财富。由于他总是主动接受一些别人都不愿意做的棘手工作，曾经面临过项目流产、工期不足等问题，因此对担任“救火队长”很有经验，这给之后拯救《FF14》埋下了伏笔。在 Hudson 期间他还经常和其它社员开黑《暗黑破坏神》，由此体会到了联机的乐趣，激发了对网络游戏的兴趣。

于是，当世界上最早图形化之一的 MMORPG《网络创世纪》诞生时（更早是 1996 年的《子午线 59》），吉田很快和公司的前辈们加入到不列颠尼亚（Britannia）的世界，最让他印象深刻的事情，恐怕是在游戏里初次遭遇诈骗。

他利用工作间隙和睡眠时间搓出来 4000 枚钢锭，按照市场价本该能卖出 64000G，结果只收到 6G。骗术其实很简单，对方在第一次交易时依照谈好的价格往交易栏里摆上 64000G，但并不急着点确定，而是待吉田确认好数额后点取消，并表示自己按错了。此时再开交易，这次只摆上 6G（和 64000G 的图标一致），结果急着成事的吉田没进行二次确认，把 4000 枚钢锭双手奉上。这种骗术虽然拙劣，但在 10 多年后推出的 MMO 中还经常能见到，可见人类就是很难吸取教训。

财货两空的吉田，回头看看等着这 4000 枚钢锭使用的工会成员，只能一边从头开始筹钱，一边把怨气全部宣泄在文字中。他在日本某民间《网络创世纪》的论坛里写下了这段懊悔往事，同时也不吝惜对游戏的赞美之言。虽然被骗了，但他觉得游戏系统和玩家创意互相结合产生了巨大的吸引力，制作者不断限制不合理的内容，而玩家又不断的想出新对策，由玩家来决定一部分玩法、规则还有道德的做法也令人惊叹。

结果在写完“小作文”的第二天，他的帖子收到了很多友善的回复，其中最重要的评论来自一位日本大型工会的会长。那位会长在回复中提到，他们近几个月来接手了一批退坑玩家的资产，主要用来资助那些受到诈骗或者遭遇恶意 PK 的玩家，希望能和吉田在游戏里见上一面，打算等额补足他被骗走的钱。对于这位素未谋面之人的提议，吉田感到非常疑惑，但对方的一番话打消了他的疑虑：“不列颠尼亚的世界虽然很残酷，但不乏许多温柔的玩家，这么做也是为了未来的工会成员着想，让他们能认真努力地游戏，所以想要帮助别人。”

在吉田初来乍到的时候，也惨遭过红名玩家的“友好问候”，他十分认同应该帮助新人的观点。而除了被骗的钱原数回到手中，那位会长还给了一套造价不菲的板甲，他后来只敢在某些活动时拿出来穿一穿。

两人的缘分没有因引退游戏而彻底中断。18 年后，那位会长在 NICONICO 的《FF14》直播活动留言中，偶然看到了吉田《网络创世纪》的角色名，于是发来了邀约，双方终于能在酒桌前好好叙旧一番了。对于早年间接触过 MMORPG 的玩家来说，心底里或多或少会怀揣着相似的温暖回忆，这是一个时代与一种游戏形式相互化学反应得到的结果。

与大多数玩家有所不同的是，吉田在接触《网络创世纪》的过程中，大致学习了开发一款网络游戏需要怎样的计算机工程技术。后来他又接触了一批 3D 化的 MMORPG，包括《无尽的任务》（Ever Quest）和《亚瑟王 暗黑时代》（Dark Ages of Camelot）——这些游戏当时在日本并不容易玩到，他只能跑到秋叶原挨家挨户地问哪里有卖。结合之前这些事例其实不难看出，吉田在早年的工作生活中，已经积累了解决《FF14》问题的素质。虽然他不是宫崎英高或者小岛秀夫那样的天才，但他有着对待烂尾、棘手项目的经验和韧性、对 MMORPG 的深刻理解，以及横跨技术和策划的基本能力。

离开 Hudson 后，吉田加入了由竹部隆司创立的 Rocket Studio（株式会社ロケットスタジオ），开始了和创业公司共同奋斗的日子。他和广井王子也有合作，这两位曾经都是在《天外魔境》项目中关照过自己的老前辈。新的机会很快就来了，Square 当时刚刚宣布将和 Enix 合并，期间他们与 Rocket Studio 展开合作，吉田因此结识了齐藤阳介（《尼尔 自动人形》的制作人），并受其邀请参与《勇者斗恶龙》网络版的开发。不过 Rocket Studio 正处于用人之时，公司还在温饱线上挣扎，此时跳槽显得有点不讲情面。最后还是竹部隆司让吉田放宽心，希望他在 Square Enix 能爬到管理层的位置，回头再帮忙也不迟。

加入 Square Enix 后，由吉田担任总监的《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》系列街机，正是交给 Rocket Studio 来开发的，算是投桃报李了。当然竹部没有把事情搞砸，完成开发后，该系列的吸金能力相当不错——因为将街机和 TCG 结合了起来，一边卖卡一边吃币，双管齐下，初代就创下过单月 4.5 亿日元的收入。时至如今，Rocket Studio 仍在游戏行业活跃。

可能是觉得小伙的能力还不错，作为《勇者斗恶龙 X》主企划的吉田，在该作开发到一半时被 Square Enix 高层从项目中抽离出来，下达了从零开始开发另一款游戏的任务。讽刺的是，他当时还拜托美术设计师吉田明彦在《FF14》项目结束后加入自己的团队，但没想到《FF14》先出了问题，才刚刚投入运营就陷入泥沼。



第48辑

2012 年推出的《游戏·人》第 48 辑，收录有以下精彩内容：《细数 Capcom 这些年的得与失》《解读“第二屏”时代，写在 Wii U 上市之前》《〈刺客信条 III〉制作内幕》《Valve 下一站：虚拟现实》《性、谎言与 GTA》。

新官上任三把火

吉田最初只听闻《FF14》团队遭遇了麻烦，并不知道具体细节，但机缘巧合之下，有很多该团队的成员找到他倾诉，这些人对于如何改动游戏，人力和资源能调配到何种程度感到非常担心，他们认为公司的组织架构改变后才能有效整改项目。

于是在 2010 年 10 月的时候，吉田找到 Square Enix 的社长和田洋一，提议启动公司级别的紧急状态来给《FF14》团队分配资源。和田洋一在与开发团队沟通后，终于意识到他们面临的不是 MMORPG 常规情况下的开服问题，接着大部分团队成员都支持应急小队的组建，还有很多人建议让经验丰富的吉田加入，所以才有了 12 月救火队长上任的桥段。

告别了混乱的 12 月，时间来到 2011 年 1 月 1 日的日本新年，事情还没有完全走上正轨。

吉田那时恰好生病发高烧，难得的假期还得窝在被炉里，一边用香烟和咖啡提神，一边盯着笔记本电脑对初版《FF14》的问题列表进行内容细查。此时一旁的电视机里如往常一样播放着新年特别节目，但吉田只是把它当成白噪音——因为自接触 MMORPG 以来，电视这种娱乐形式就已经从他的生活中被剥离出去了。

话说回来，吉田上任之后做了几件事，首先是让应急小队来负责《FF14》项目的核心开发工作，其中有一批帮忙的人来自《勇者斗恶龙 X》项目组。但并不是所有原项目成员都对这个安排感到满意，例如做英文本地化的 Koji Fox 提到，人们的一种反应是：我们没日没夜干了一年，现在老大换了又要再集中开发一年半，而且还不一定成功，太赌博不想做了；另一种反应是，反正都花了那么多功夫了，毕竟都是自己的心血，还不如送佛送到西。当时的政策是，有人对安排不满可以离开团队，但至少希望大家用三个月时间磨合一下再决定。

通过七周的调研，吉田得出了两个解决方案：第一是不断基于老版本堆补丁；第二是在维护老游戏的同时，开辟一款新游戏。他的态度很显然倾向于后者，这意味着项目团队需要完全重制一款正在运营的 MMORPG，不仅在接下来的两年时间内就要把 2.0 给交出来，同时还要提供 1.0 的更新。这无疑是一场豪赌，而 Square Enix 当时居然给这项决策开了绿灯。原来任职首席财务官、如今成为社长的松田洋佑解释到，单纯从做一款游戏的角度来说，《FF14》从 1.0 迈向 2.0 确实是冒险的举动，但它好歹是公司的旗舰级产品，强行运营口碑跌到谷底的游戏才可能真的伤害企业。

要实现这个目标，终归得有人干实事。一般来说，一款 MMORPG 的开发周期能压缩到五年内就该谢天谢地了，而留给吉田的时间甚至不足一半，在这个基础上还得双线并行开发，团队配置和工作流程都必须发生因地制宜的变化。吉田的核心思想是把工作划分到最小单位，进行极其微观的管理。毕竟他很难保证手下都是百里挑一的大神，要让普通人在很短的时间内重制很多资源，得让他们有不间断的、极其明确的短期目标。

吉田后来在访谈中也举了个具体的例子，例如要设计《FF14》中的龙骑士，需要细化到把技能一个个地做出来，所以单独做完一个技能的时间可以成为一个标准，如此一来策划文档就派上用场了。负责某个单位内容的人，完成时间会受到评估，建立了及时完成能获得奖励，超时则可能受到惩罚的氛围。当然每个人的能力不同，所以吉田针对每名员工都设置了最快和最慢的完成时间，然后取平均时间来决定工作排期。最开始每周会做一次报告总结，然后逐渐放宽到两周，他可以根据总结看到每个人的水平，如果有的人效率更高，就会被塞入更多工作。

从实际的执行角度来看，这么执行下去员工不产生压力是不可能的，其实不是长久之计，他非常不推荐别人也用这种方法。但毕竟情况特殊，只能说服员工咬咬牙，并且保证“这种工作状态一定不会超过两年”。

挣扎、停服与卫月事件

尽管当时剩下来玩 1.0 的人并不多，但吉田觉得如果这些人的诉求都不管，那《FF14》才是真正玩完了：这一方面是责任和情感上的诉求，一方面也是需要玩家们成为开发团队的传声筒。想要稳住死忠们的基本盘，就得建立一个高度透明化的沟通社区。开发团队最先释放出的信号是“一定会拯救游戏”，他们把每个版本的补丁改动和之后的内容更迭全都告诉玩家。

Square Enix 的一部分高层最初对这项策略其实表示反对，把消息提前释出相当于做出极为具体的承诺，如果到时候没能实现只会进一步降低口碑。但吉田与负责运营和宣传的同事室内俊夫交谈过后，都认为必须在玩家间建立信任，他们也重新启用了官方论坛，让其成为玩家对主创提出意见的发声地。如今这种运营和公关方式已经极为常见了，从《无人深空》和《赛博朋克 2077》的履历中可见一斑，一定程度上还是能起到挽回口碑的作用。

1.0 早期的补丁都围绕着游戏界面和易用性展开，吉田入坑《FF14》的时候就被这一部分恶心过，他们没想到 PC 版的游戏少了手柄居然都这么难操作。不管后面有多少精彩的内容，第一步劝退肯定不行。为了解决这个问题，皆川裕史在做完《皇家骑士团 命运之轮》后，便受邀作为《FF14》的用户界面设计师再度出山（后任艺术总监）。

皆川裕史可是一位重量级老臣，早在 1995 年便加入 Square，当时这家公司还没和 Enix 合并。他也曾与松野泰己和吉田明彦合作，担任《最终幻想 战略版》和《放浪冒险谭》的艺术总监，后来又成为《FF12》的图形与实时可视化总监。不过除了实力上的考虑，老臣出山也有公关上的考量，让知名人士来负责《FF14》的其中一个环节，可以表现出公司对该项目的重视程度。

皆川制作 UI 的理念很清晰。对于单机游戏，他倾向于设计简单、线性的界面，但对于《FF14》，必须考虑客制化需求，让 UI 变得像工具一样，使其成为玩家双手的延伸。值得一提的是，皆川可能构筑了迄今为止用手柄操作 MMORPG 的最优解决方案，他以“十字键”加“功能键”的排列组合，将其和复数热键栏结合，使得手柄玩家也能适应多达数十个技能的快节奏战斗，而不是单纯用摇杆控制光标去点选图标。因为他在以前的项目中使用过这种设计，所以功能很快得以实现。

在优化游戏界面的过程中，战斗系统也是秉承着“战斗界面 - 系统逻辑 - 战斗内容”的优先级进行缝补。例如他们在 1.18 版本的更新中才终于加入副本和自动攻击。法力值也设计得有问题，治疗位几乎可以无视资源消耗无脑读最强治疗术，得做出更有策略性的修改。内容方面主要是围绕着“增加《最终幻想》元素”推进，一开始游戏里并没有转职，黑魔法师、白魔法师等经典元素都是后续加进去的，另外还得制作包括伊芙利特、迦楼罗在内的召唤兽 Boss 战。

随着关键补丁的推出，玩家数量有一定回暖，这让吉田感到非常欣慰。1.0 收尾阶段的剧情同样令人意外，因为这是一款几个月后就会永久停服然后涅槃重生的游戏，所以编剧们可以做很多天马行空的设想。



第49辑

2013 年推出的《游戏·人》第 49 辑，收录有以下精彩内容：《沉没的孤岛——日本电器与游戏业全面败退的最后》《言灵创世 都市传说与 Atlus》《Bobby Kotick 恶魔 CEO 的苦恼》《回家吧，少年》《体感革命六周年》。


皆川裕史

时间来到 1.19 版本，当骑乘陆行鸟的功能实装，遥远的夜空中突然多了一个显眼的红点时，谣言也在人群中口口相传：“那玩意是不是越来越大了？”

当然这并不是谣言，开发团队在 1.20、1.22 和 1.23 版本中三次将红点拉大，直至人们发现它是表层镶嵌着机械造物的人造卫星——卫月达拉伽布（ダラガブ，Dalamud）。而在旅馆睡去（登出）的玩家，也将经历一段诡异的、不详的噩梦。

对于一款已经无法玩到的游戏，这是一段无需遮掩的故事。

大背景是作为游戏“反派”的加雷马帝国，常年对其它区域的原住民和国家展开侵略。时至第六星历 1572 年，帝国第七军团长“白银凶鸟”奈尔向皇帝索鲁斯进言，建议将古代亚拉戈人制造的卫月引向地面，一了百了地毁灭艾欧泽亚上不开化的“蛮族”，这就是臭名昭著的“第二次陨石计划”。但由于卫月本质上是束缚天龙巴哈姆特的自卫系统，在引向地面的过程中，巴哈姆特反倒把奈尔精炼成了信徒，它最终从封印中解放，引发了被后世称为“第七灵灾”的危机。

具体到游戏中，最终决战发生在 2012 年 11 月 1 日。随着 1.23b 版本发布，大量怪物在主城乌尔达哈出现，由植松伸夫创作的歌曲《生死答问》（Answers）作为背景音开始在游戏中响起，玩家们组成人墙抵御着一波又一波敌人，最终卫月袭来，永久停服。而作为 1.0 和 2.0 中间的内容衔接，是一段大概所有《FF14》玩家都看过的 CG。

不同意陨石计划的帝国第十四军团军“漆黑王狼”盖乌斯，将奈尔在加尔提诺平原的消息告诉冒险者。而当格里达尼亚、利姆萨罗敏萨和乌尔达哈的联军赶到战场时，距离巴哈姆特解放已经没多久了，早已无力回天。贤人路易索瓦大师本想借助十二神的力量再次封印巴哈姆特，奈何力量不足，只能带着笑容将冒险者传送出战场。





略显踉跄的重生

经历了如此多的波折，《FF14》的 2.0 版本“重生之境”终于在 2013 年 8 月 27 日上线，此时距离 1.0 版本推出已经过去了将近三年时间。除了时间上的投入外，Square Enix 受此影响在 2013 财年大概损失了 1.05 亿美元，吉田可以说肩负着巨大的压力。

在一次乘电车前往涩谷参加发售活动的过程中，他偶遇了一位认出自己的玩家，对方走上前来庆贺 2.0 发售，结果到了活动现场，当开发团队介绍艰苦的开发过程时，吉田想起电车上的一幕，突然哑然失声。

从内容来看，2.0 版本修改了玩家最为诟病的几个问题。首先是宁可缩小地图体积也要避免过多重复素材的应用，开发团队利用将一张大地图切分为几个小区域的方式，在减轻服务器负载的同时降低了配置需求，并且保证了各张地图的主题特色。其次是角色升级不再依靠语焉不详的理符系统，而是采取主线、支线、临危受命（Fate，一种出现在大地图上特殊事件）相互结合的玩法推进。战斗理符因其性价比的问题后续逐渐被玩家弃置，不过采集和制作理符却受到了生活系玩家的欢迎。而 1.0 版本特别看重的动画口型同步和动捕过场，则受到成本限制，大部分变成了预设动作和情感表情。

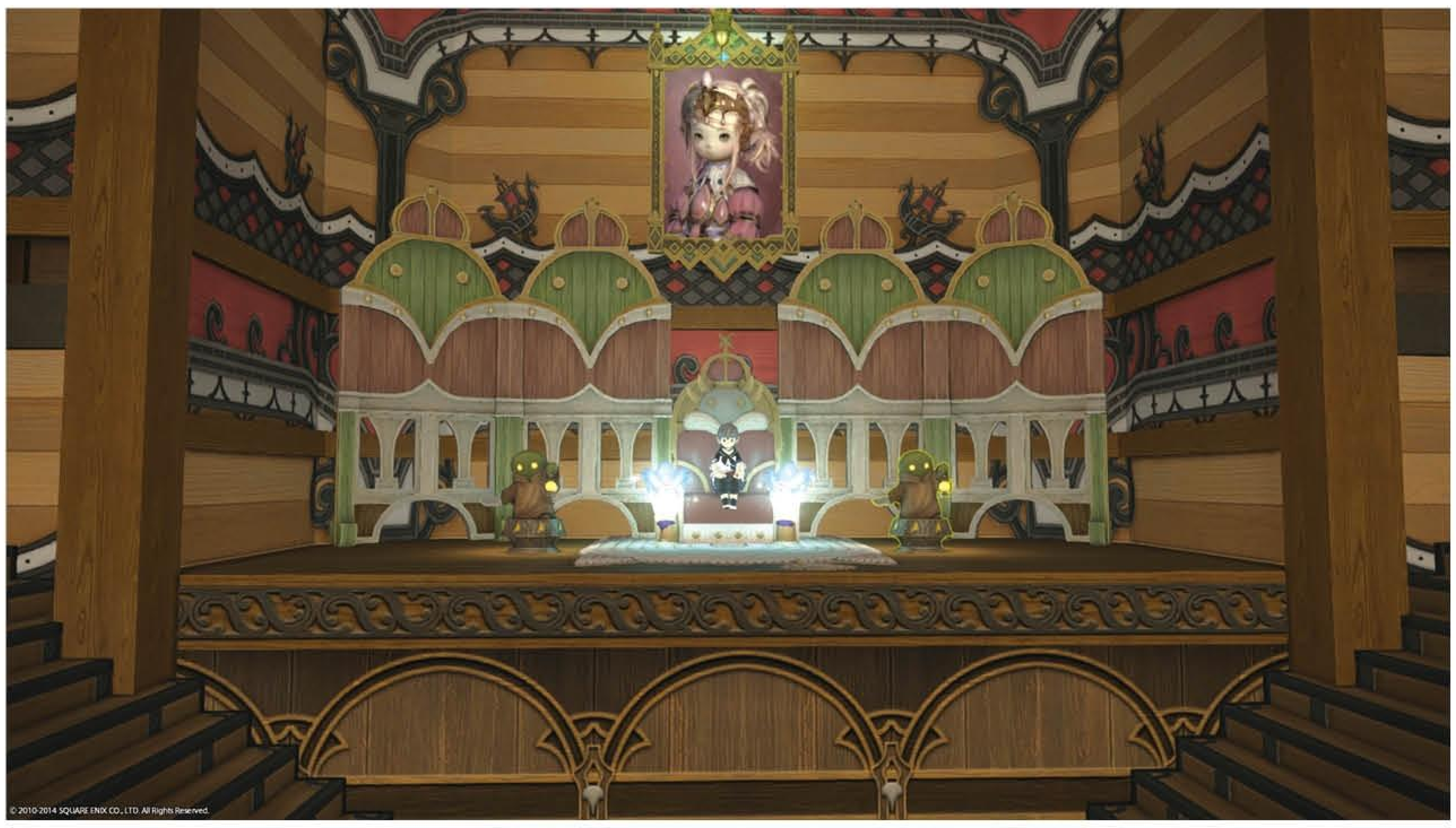
总体而言，“重生之境”的评价还算正面，各版本在 GameRankings 和 Metacritic 上均达到了 80 分左右的水准。知名游戏杂志《Game Informer》和老牌游戏博客 Joystiq 各自为其颁发了最佳 MMO 奖，USgamer 更是给作品打出了满分，他们认为 Square Enix 完成了看似不可能的壮举，而吉田团队通过创造令人上瘾、满意的体验带来了胜利。持有类似言论的还有 IGN，他们称开发团队修复了最初设计的诸多错误，而 GameSpy 则表示《FF14》的改革和豪赌令人印象深刻。

但各位读者们可能已经发现了盲点，“重生之境”的正面评价，有相当一部分原因是建立在相比 1.0 版本的反差感之上。它是一款“可玩”的 MMORPG，但绝非是一款“必玩”的 MMORPG。《官方 PlayStation 杂志》觉得本作“仍然缺少一些令其脱颖而出的东西。”而 GameSpot 指出了问题的根本：对于现代 MMO 玩家而言，游戏中的很多功能太有既视感了。



第50辑

2013 年推出的《游戏·人》第 50 辑，收录有以下精彩内容：《游戏·人 50 辑达成纪念》《50 个令人最流连忘返的游戏世界》《50 部影响了游戏设计的影视作品》《细述社交游戏的崛起对传统游戏领域的革命性影响》《走进中土——托尔金和他笔下打的世界》。



可自定义房屋成了人们研究 RP 玩法的好去处

对于早在 2004 年就体验过《魔兽世界》玩家来说，重生后的《FF14》过于令人熟悉。功能几乎相同的 UI 排布和键位设置，基于坦克、输出、治疗铁三角的职业体系已经很难看出《FF11》的影子，以副本和 Raid 为主轴的终局内容也做得欠缺深度，单调的技能循环让战斗节奏更像是往前 10 年的 MMORPG。

考虑到紧迫的处境，吉田在 2 年多的时间内被迫参考《魔兽世界》写出一份策划文档并非不能理解，他需要能够让员工立马落实的具体内容。尽管当时《魔兽世界》已经走过接近 9 个年头，但仍然是世界上最有影响力的 MMORPG。它几乎定义了 MMORPG 的范式，将副本、职业铁三角等概念深入地扎入人心，多年的剧情发展也奠定了海量的细节和彩蛋。

而且那个年代的暴雪，有着鬼谷神功般的技术力，无缝地图和玩家分流的网络底层逻辑，时至如今仍在被人效仿。而在“重生之境”推出不久前发售的《魔兽世界》第四部资料片“熊猫人之谜”，再度将该作的全球用户总数拉升至 1000 万以上。

归根究底，2.0 版本的《FF14》太像《魔兽世界》了。

《FF14》的“差异化”内容同样充满了赶工迹象。现在值得称道的主线故事，在 2.0 时代极为平庸，只是流水账式地讲了一个开挂英雄击败帝国军团长的故事，过程中充满了脸谱化的人物，几乎没有任何有意思的叙事手法。乏味的支线任务支离破碎堆砌在场景的各个角落，野外的动态事件之间看不到关联性。更让人记忆犹新的，恐怕是反复前往“沙之家”进行任务交接的可怕流程，足以见得开发团队没有时间进行细致的体验和优化。

各种问题其实也反应在其普普通通的市场表现上，虽然开服取得过同时在线玩家数 32.5 万的辉煌战绩，但后续并没有想象中那么火爆，2013 年 PS3 实体版的销量在日本市场只排到 32 名，发售 8 个月后游戏注册账号才突破 200 万，不足今天一成。

彼时的吉田倒是没有太多时间忧心于这些评价，他需要解决的首要问题，是一部分购买了游戏的玩家难以连上服务器——买了游戏却没法玩，这种情况在他眼中“太扯淡了”。

“重生之境”从 2013 年 8 月 17 日的终测开始，便面临着服务器负载过量的麻烦。不仅掉线频发，就连官方论坛都出现了拥堵的现象。没想到正式发售之后网络问题也没能得到显著改善，Square Enix 无奈只能暂缓游戏数字版本的销售，并且在首发一周后开始了 10 个小时的维护，同时赔偿所有玩家一周的免费游戏时间。

不过麻烦并没有持续太久，吉田团队祭出了他们最擅长的双线开发来解决问题。一部分人负责给 2.0 打补丁，并且每三个月就发布一次重大版本更新，另一部分人则着手开始制作首个扩展包，也就是后来的 3.0 资料片“苍穹之禁城”。

在缝缝补补的过程中，他们确实做出了一些挺有影响力的内容。例如 2.1 版本上线的房屋系统，使得玩家有机会在临近三大城邦的住宅区中买下一块土地。这个房屋系统可以说集众家之所长，房屋并不属于单一副本，而是和几十户人家同处一块区域，使得生活和社交的气息更加浓厚。一时之间，各大城市的住宅区被土豪们占满，房屋系统不仅成为了回收游戏币的好方法，它也为日后各种 RP（角色扮演）玩法搭建了基石。

但如此高强度的更新也使得开发团队不堪重负，大概在 2014 年 10 月时，几位员工向吉田提出一个问题：“你不是说 2.0 发售后就会轻松了吗？”那时的大版本已经推进到 2.4，他们应该刚刚搞定“巴哈姆特真源之章”和“希瓦歼极战”几个重要 Raid，想要休息也情有可原。吉田对此只能无奈地答到：“对于这种大型 MMO 来说，要一直努力推进到新资料片出来为止，真的不好意思。”毕竟 2.0 本质上还是在给 1.0 擦屁股，他正在等待一个资料片的契机，做自己真正想做的《FF14》。

从重生迈向苍穹

那么吉田想做什么样的 MMORPG 呢？从 Noclip 拍摄的纪录片中可以找到一些答案。

从设计角度的来说，他始终不愿意看到必须“每天登陆才能跟上进度”的情况出现，因此会刻意去回避强制性内容。因为很多人玩游戏都是忙里偷闲，即使 MMO 死忠也不可能成天泡在游戏里。所以吉田认为随着每个大版本的推出，回流再一口气打通这种玩法也是可以接受的。然后根据个人情况，玩家会随着内容消耗逐渐觉得无聊，他们可以慢下来去玩别的游戏，或者陪伴自己的家人。总之一个基本的理念是：每个资料片，都需要包含“匹敌一款单机 RPG 的内容”。

从吉田个人的角度来说，他更喜欢《网络创世纪》和《星战前夜》那样的游戏，由玩家来主宰世界的运转，但与此同时他也清楚这种设计的弊端，新手可能会感到迷茫，不知道自己该做什么。因此《FF14》被设定成只要跟着故事情节就会自然成长，而住宅、金蝶游乐场、制作和收集这些元素亦在主线剧情完成之前有一些限制，思路是待到玩家彻底熟悉游戏后，再去享受自由，做自己想做的事情。

“像单机那样玩网络游戏”的逻辑，恰好从 2.4 版本开始初见端倪。玩家们能明显察觉，单机比重最大的主线故事质量有了巨大提升。剧情不再是平淡的、正义终将战胜邪恶的、光之战士强行炫技的独角戏。

水晶义勇队、拂晓、乌尔达哈和伊修加德，各个势力之间交织着鲜血和背叛；玩家的敌对面也不再是脸谱化、扁平化的坏人，它们同样有着令人动容的侧写，角色的





第51辑

《游戏·人》第 51 辑于 2013 年 9 月推出，收录有卷首特稿《论国外游戏市场和国内游戏市场的逐利趋势与演变》、《环大宅门——当我们看〈环太平洋〉的时候我们在看什么》、新栏目“周游列闻”、游戏人物《梅原大吾自传：〈持续胜利的意志力〉第二章》等等精彩内容。

塑造变得更加立体；成长中的牺牲成为了日后催人泪下的重要主题之一。伴随着 2.4 的情绪积累，2.5 版本“希望的灯火”的戏剧化反转设计得恰到好处，让人觉得无奈的同时，也认可人物动机的真实。

自 3.0“苍穹之禁城”起，《FF14》的主线故事除了在保证合理性的同时，让叙事手法更加多变外，也开始尝试探讨一些更深刻的社会、道德和哲学问题。吉田在接受 Hardcore Gamer 的采访时提到，“苍穹之禁城”受到了现实世界中宗教冲突事件的影响，人们对历史的看法取决于他们来自何方以及受教育程度，而这正是游戏中伊修加德人民所面临的情况。

按照伊修加德正教的说法，伟大的人类英雄为了保全自己受女神启示建立的家乡，和龙族侵略者展开了长达千年之久的龙诗战争。人们在耳濡目染之下变得狂热，怀有不同意见的人被打上“异端者”的标签遭到清算。但当我们与异端者的首领“冰之巫女”伊塞勒深入接触后，却能得到另一个视角、剥离宗教修饰的事实解读，谁对谁错可能难以定论，关键是如何解决现存的问题。

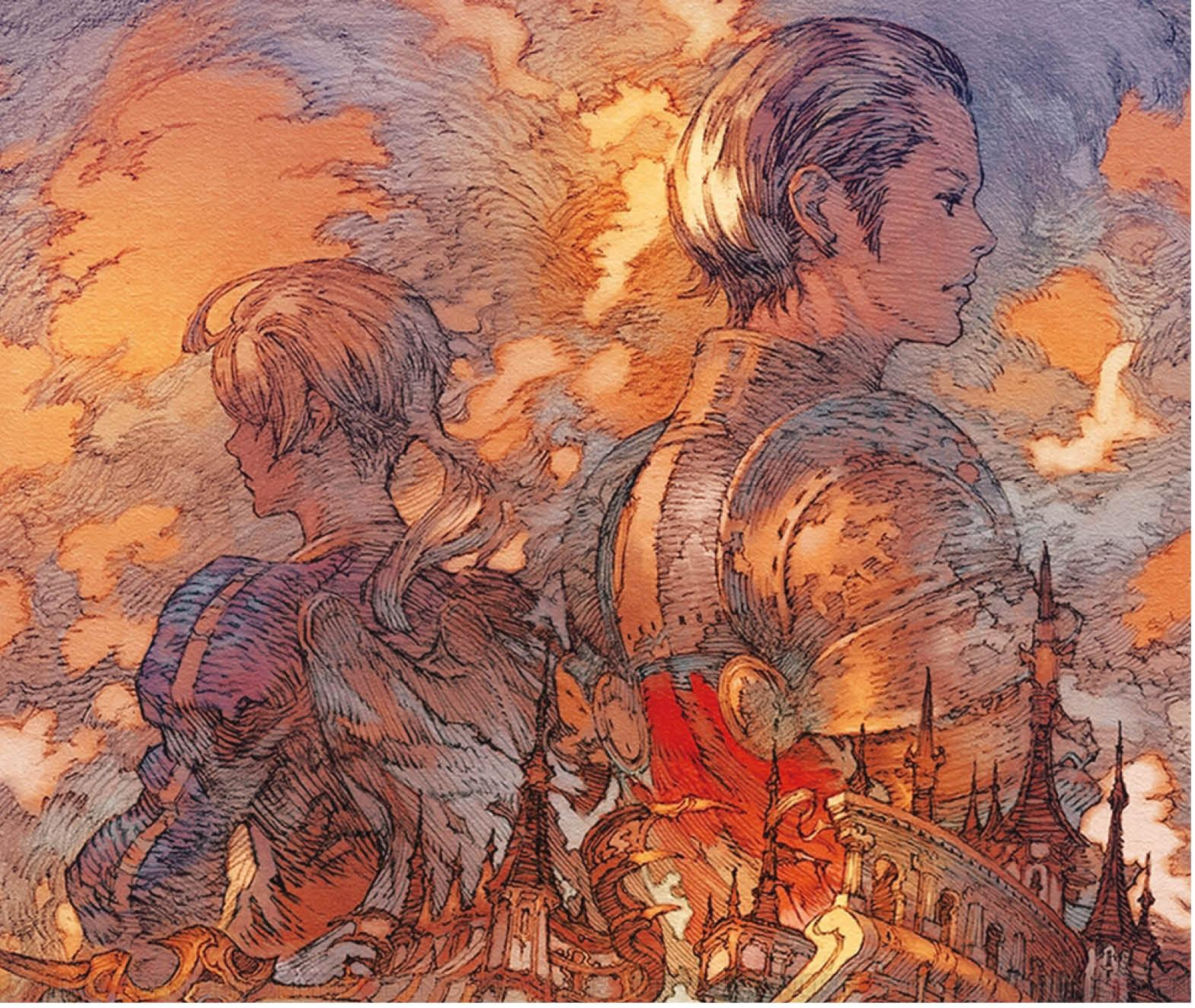
剧情确实成为了 3.0 获得媒体和玩家好评的关键。IGN 认为“苍穹之禁城”的故事在近十年来的“《最终幻想》系列”中最为出色；GameSpot 也称赞了游戏对种族主义和宗教问题的相关讨论——考虑到近十年来“《最终幻想》系列”的正传作品，只剩下故事烂尾的《FF12》和剧情迷惑的《FF13》，这些说法或许并没有太大问题。总之，“苍穹之禁城”算是给后续的所有资料片开了个好头，那些态度摇摆不定的玩家和媒体，也开始觉得重启后的《FF14》将一路高歌。

与此同时，对于不堪重负的开发团队成员来说，他们还迎来了一个好消息。吉田终于兑现了自己那句“一直努力推进到新资料片出来为止”的诺言，给员工放了一个半月的长假，所以原定在 2015 年 9 月推出的版本更新被推迟到了 11 月。

3.0 可以说奠定了《FF14》不同于其它 MMORPG 的设计逻辑：当其他人开始想方设法利用赛季制、沙盒化、规则驱动的单局，以及打卡奖励和强制社交等花式长线策略，尽可能扩充和稳住用户群体时，他们却走了一条非常单纯的道路，和传统买断制类似，提供夯实的单人内容和主线剧情，从往后每部资料片至少 30 小时的主线流程中也能看出一些端倪。但如果你对 MMO 那一套更感兴趣，而且舍得折腾，那么它同样不乏设计优秀的团队副本，以及种类繁多的生活玩法。按照做服务型游戏或者做 MMO 的常理，这种反留存思路在 2015 年时绝对算异类，一般会被领导扼杀在摇篮里的那种异类。

但不知是无心插柳还是充满远见，《FF14》算是走在了潮流前端，看似挑人的内容结构反而吸引了广泛的玩家群。偏传统的家用机用户大不了每次回流打完主线就退游，要知道资料片在海外除了按时计费外 CD KEY 也是要收费的，对于 Square Enix 来说他们仍然可以赚到一笔非常可观的收入；更多的玩家因为内容认同而非功利性的系统走到一起，反而形成了稳固的小圈子社交，使得游戏一直保持活跃。比如热爱 RP 的玩家，认同《FF14》丰满的故事和人物塑造，在服装幻化、房屋自定义系统的引导下，就有可能形成小圈子。热爱团队合作的玩家，认同《FF14》的零式挑战，也有可能形成另一个小圈子。





如狂潮般的联动

3.0 的这套打法，在 2017 年 6 月 4.0 资料片“红莲之狂潮”推出时得以延续。虽然单就主线故事来说，歌斯底里的反派以及三个国家之间“村长械斗”的战争表现形式引起了一些争议，但游戏在叙事复杂性和角色情感塑造方面仍然出色，一环扣一环循序渐进，以至于 USgamer 称其为“慢烧”，而 IGN 和 GameSpot 则称赞了它有关殖民主义的主题。

此时《FF14》的玩家数开始向千万级迈进，它也逐渐从一个二线 MMORPG 攀升到第一梯队。在日后的一场研讨会上，吉田直树、皆川裕史、织田万里（主线剧本作家）、中川诚贵（首席战斗内容设计师）、茂木雄介（首席角色概念艺术设计师）等核心开发成员也认为，4.0 在销售、反响和玩家人数方面超出了他们的期望。

4.0 的另一个标志，是《FF14》通过一些改造终于将系统的便捷性、易用性拉到了“现代 MMO”应该有的水准。这些小修小改本来没有什么里程碑意义，完全是靠长年累月的量变到质变。比如从 3.0 时代的可以上天到 4.0 时代的可以下水；比如对战斗技能进行重新设计，消除多余的动作以改善战斗流程；比如新增的“职业量谱”让职业间的特色更加直观。

一些旁支战斗玩法的加入虽有褒有贬，至少让游戏显得不再那么单调。包括在 3.0 时期加入的开放世界空岛，带有 Roguelike 性质的练级圣地深层迷宫，以及 4.2 版本中那特别折磨人的 56 人挑战区域“禁地优雷卡”，其灵感也是来自老前辈《FF11》。尽管大部分东西都是别人玩剩下的，但长期 AFK 再回流后，确实能感觉到体验在慢慢变好。



第52辑

2013年11月推出的《游戏·人》第 52 辑，收录卷首特稿《失落的十三年》、游戏剧场《歌姬们的疯狂物语 < 龙背上的骑兵 3> 短篇小说（一）》、游戏人物《梅原大吾自传 :< 持续胜利的意志力 > 第三章》、特别企划《一个游戏编辑的自我修养》以及更多趣味内容。

不过除了捡起别人的东西，开发团队在 4.0 时期也进行了相当大胆的尝试，笔者一般称为“长效联动”。

这里当然不是指“A 在 B 作品里放几个皮肤，B 在 A 作品里穿越几个 NPC”那种联动，开发团队在 Gameplay 和叙事方面下了很大的功夫，甚至让联动成为游戏世界观的一部分，这在其它 MMORPG 中是难以见到的。

Gameplay 方面，《FF14》与《怪物猎人 世界》的联动很有标志性，玩家可以在黄金港接到“火龙狩猎战”的讨伐任务。这场战斗的机制脱离了常规意义上“铁三角”的束缚，怪物仇恨变得和《怪物猎人》一样难以琢磨，玩家无法靠治疗回复，只能站定嗑回复药，此外骑龙和断尾等桥段也得到了还原，新鲜感十足。

而从叙事的角度来说，《FF14》通过“失落之都拉巴纳斯塔”“封闭圣塔黎铎拉纳大灯塔”和“乐欲之所瓯博讷修道院”三个 24 人团队副本的任务线，重构了《最终幻想 战略版》的故事，跨越整个 4.0 版本，编年史任务也以“重返伊瓦利斯”命名，致敬该作的世界观。对于《最终幻想 战略版》主角拉姆萨和迪利塔经历的再编排是关键所在，而如何与《FF14》的剧情结合也成了联动的难点。

所谓的“伊瓦利斯”，是松野泰己还在 Square Enix 时构想的一整套架空世界观，拥有较为完备的地理、历史、种族和文化设定，因此贯穿了《放浪冒险谭》《最终幻想 战略版》和《FF12》多部作品。松野在设计故事时非常善于突出史诗感和真实性，比如《最终幻想 战略版》就参考了 15 世纪英格兰王室的玫瑰战争，其作品之间的藕断丝连也值得反复玩味，所以他被视为日本最有实力的游戏开发者之一。但松野在 2006 年退社之后陷入沉寂，隔年





松野泰己

Square Enix 就启动了围绕《FF13》创造的“新水晶神话”系列，因此有很多玩家为此感到惋惜。

《FF14》重提伊瓦利斯的契机，可能来源于吉田对松野的仰慕，他在重做 1.0 的时候就想找同部门的皆川裕史和吉田明彦帮忙牵线搭桥（因为这两位曾经都和松野共事过），想大家一起喝酒，奈何就是说不出口。最终，吉田和松野还是在 2013 年 TGS 的展台相遇，由于松野本就是《FF14》的玩家，话一投机，受邀成为了嘉宾制作人。

值得一提的是，《FF14》中本就有许多彩蛋是对松野作品的致敬。像是 3.0 版本时期加入的“死者宫殿”玩法，名字便来源于《皇家骑士团 2》的支线深层迷宫。深层迷宫里出现的疯狂死灵术士尼巴斯，同样在死者宫殿里有过亮相——看来他在原世界研究死灵术复活老婆的溯源没达成，穿越时空来到了艾欧泽亚继续祸害光之战士。此外 60 级副本“空中神域不获岛”和 69 级副本“巨炮要塞帝国白山堡”掉落的装备，有一部分也来自《皇家骑士团 2》。

《最终幻想 战略版》的故事如果要简单概述，那就是主角拉姆萨在击败最终 BOSS 后失踪，其挚友迪利塔趁机窃取劳动果实，通过一系列冷酷的清算成为一国之主，他在上位后开始极力抹除拉姆萨的功绩。但一位名叫奥兰·杜莱的骑士团成员将真相记录在了“白皮书”上，还保留了下来，正因如此百年之后才有历史学家揭开真相，为受到污蔑的人平反。《FF14》中的伊瓦利斯故事恰恰源于白皮书，奥兰 · 杜莱的后人组成了剧团，通过舞台剧的形式将书本中的故事展现给大众。他们相信这并非虚构，于是请求玩家和他们一起揭开真相，一行人才来到“失落之都拉巴纳斯塔”寻找线索。



其实从这一点不难看出，联动故事本质上已经走上了“if 线”。虽然你确实能在《FF14》看到很多来自伊瓦利斯世界观的熟悉名字，包括《FF12》的国家达尔马斯卡，包括王女艾雪，也包括《最终幻想 战略版》的关键角色，但又会觉得微妙不同。所以与其说联动是原作故事的续写，还不如说是基于本土世界观的剧情再构建。不过这也给了编剧们发挥的空间，让这个故事的结局不至于那么意难平。

“重返伊瓦利斯”是一个规划时间长达两年的项目，开发团队使得各种零散的元素，以一种合乎逻辑的形式拼凑到一起。包括“失落之都拉巴纳斯塔”的水路通道，源于《FF12》的黄道召唤兽 BOSS，以及出现在《放浪冒险谭》和《最终幻想 战略版》中的敌人，能够让玩过这些作品的人会心一笑。由于这些元素的美术风格在重塑后保持一致，新玩家也不会感到奇怪，最终的积极反馈在预料之中。

从 4.0 开始引入的“绝境战”副本（巴哈姆特绝境战），因其高到发指的难度同样受到很多人关注。

难到什么程度呢？《FF14》有个名叫“FF Logs”的第三方网站，它有个功能是会统计玩家在副本中的各项数据，并且和同职业的其它数据对比，然后计算排名。如果绝境本刚开，一般野队至少要求玩家的 LOGS 达到 60% 才会接收，也就是你在当前副本的综合表现得超过 60% 的人，有的甚至会把要求拔高到 80% 以上。一个副本可能会耗费到玩家几十到上百个小时，经历数千次死亡才能攻关，这充分考验人的耐心以及自己与队友之间的羁绊。

由于绝境战的细节太多，对于攻略作者而言，他们光写其中一个阶段的打法，可能就要耗费一到两万字和上百张图示——这意味着通常情况下 10 分钟的副本流程会被压缩在 2~3 分钟内，几乎没有处理机制之外的时间，而且为了在某个特定时间轴内压 Boss 血量，治疗的伤害也显得非常关键。无比低下的容错率，经常导致一个队友死亡或者一次失误就满盘皆输。

不过，极高的难度也对应不错的回报，除了独一无二的称号外，绝本武器还是少数收起来时仍然会发光的武器，而且攻关成功后的乐趣和成就感是无可比拟的。所幸这些耗费脑力精力的大型企划并未就此终结，在接下来的日子里，《FF14》的玩家还能获得更多惊喜。



第53辑

《游戏·人》第 53 辑推出于 2014 年 2 月，新年特别企划为映画馆《年度 50 部电影佳作盘点》，此外还拥有卷首特稿《Nintendo Shock 百年老店的新危机》、游戏剧场《歌姬们的疯狂物语 < 龙背上的骑兵 3> 短篇小说(二)》、游戏人物《梅原大吾自传 :< 持续胜利的意志力 > 第四章》等等内容。

穿越逆焰的蜕变



被“光之泛滥”包裹的第一世界

对于整个《FF14》的发展流程来说，2019 年 7 月发布的 5.0 资料片“暗影之逆焰”可以说是这款游戏进驻顶尖 MMORPG 的关键拐点。它并没有什么革新式的创举，而是一次归纳总结，但相比单纯的总结，开发团队又将过去那些令人称道的内容在质量上全面拔高了一些。Square Enix 在一份投资者报告中提到，该资料片为公司的销售额、收入和付费订户的增长做出了贡献。到了2020年7月，《FF14》的游戏账户数也突破了 2000 万。

从 2.0 重启以来延展开的故事线终于到了收尾阶段。按照吉田的说法，海德林 · 佐迪亚克篇进入了故事高潮，一直以来埋下的秘密和伏笔有八成都可以揭开面纱。与过去的资料片有所不同，5.0 尝试围绕平行世界进行叙事，玩家被卷入到濒临崩溃的“第一世界”，与以爱梅特赛尔克为首的无影作斗争，同时寻求解除光之泛滥、避免灵灾发生的方法。

如果对主流的 MMORPG 略有了解，大概会对“平行世界”这四个字特别警觉，因为它往往象征着剧情崩坏的开始。比如《魔兽世界》的“德拉诺之王”把人物关系搞得一团乱；《地下城与勇士》的“大转移”版本直接走了 if 线，本来死了的人活了，本来活着的人又死了；《洛奇英雄传》在“第一季”结束后野蛮生长，原来自洽的剧情被各种超能力神明搅成浆糊。

不过《FF14》在描述“第一世界”时却相当克制，除了将关键角色“水晶公”和 2.0 时期的“水晶塔”故事联系起来外，所有人物和情节都有时间上的延续性，理解起来不会有太多困难。在此基础上，他们又将主题从“国与国的矛盾”过渡到“解析世界本源”的宏大叙事上，由吉田直树、剧本作家石川夏子和织田万里组成的编剧小组可以说功不可没。

为了让玩家理解光暗平衡的世界观，他们将光与暗的处境进行了对调。在固有印象的影响下，我们会认为光代表美丽、正义、纯洁，而暗可能意味着邪恶、畸形和丑陋，但 5.0 的剧情则尝试着突破这种印象——过量的光同样会令人恐惧；而正因为有了夜晚，世间才能看到美丽的星空。吉田提到的一个塑造方法，是让开发团队把以往那些暗属性的妖异想象成是光属性的妖异。于是石川在提出主线剧本梗概时，特意强调食罪灵的设定不能和天使一样，大家商讨过后也认同这一点。

5.0 的很多场景也会让人产生莫名不适，通过调整色彩平衡的方式，第一世界的部分环境淹没在光晕中，而音效设计师则将高频噪音和低频噪音相结合，创造了一种若隐若现的环境音，非常容易使人感到不安和烦躁。

对于石川夏子而言，她非常清楚有相当一部分玩家更期待下副本，而不是阅读大量文本来了解第一世界的背景。虽然她想呈现的东西很多，但是一股脑将大量设定怼到玩家眼前并非上策，那用什么手段可以让人们迅速了解第一世界的现状和居民处境呢？于是整个《FF14》故事中最骇人听闻、最恐怖的一幕的出现了——没错，就是泰丝琳“变化”的桥段。

据石川所说，她不想吓唬玩家或是传达某个特定情绪，只是告诉大家这个世界就是如此，无论寂寞、恐怖还是悲伤，相信人们都有自己的判断。织田万里在提到这段剧情时则微微一笑：“像泪水一样的液体流满整张脸，在之前的《FF14》中是未曾实现过的，我觉得这使得表现张力有所增加，从创作人的角度，我觉得今后应该也能用到这项技术。”

尽管关于泰丝琳的冲击性剧情并不是所有人都能接

受，由编剧小组塑造的新人物爱梅特赛尔克却获得了绝大部分人的喜爱。石川和织田通过这个角色，非常自然地解析了无影、古代人的遭遇和动机。该人物看似慵懒的外表下充满智慧，对于自己的坚持饱含信念。相比纯粹的坏，玩家们恐怕更偏向于对他产生同理心。

故事、场景和人物，5.0 在剧情方面的归纳总结已经相当完备，而且除了叙事熟练度的提升外，“像单机一样玩网游”的理念也得到了继承和发展。由于新增了可以和 NPC 一同攻略副本的“亲信系统”，玩家在经历主线流程中的地下城时几乎不再有“必须和陌生人组队”的社交压力，因此吸引了一批传统主机玩家，主线流程的带入感也得到了提升。

而从联动的角度来看，松野泰己在 5.0 继续撰写了“重返伊瓦利斯”故事线的后续“天佑女王”。该剧情和解锁紫色武器的任务绑定在一起，讲的是主角一行人和义军为了解放城邦博兹雅和帝国第四军团战斗的故事，在此期间玩家还需要尝试复现失传的圣遗物女王之刃。一个小插曲是，松野后来在推特上询问玩家们对这条故事线的看法，而一位用户提到他非常喜欢“大脑创建防御机制来应对创伤，从而避免面对真相”的概念。对此松野回应称，这基于他在 20 年前构思《放浪冒险谭》续作时的想法。虽然我们知道根本没有《放浪冒险谭》的续作，看来这个项目并未得以实现。

与此同时，吉田还请来了更多的客座嘉宾给游戏整活，其中就有《尼尔 自动人形》的监督横尾太郎和制作人齐藤阳介。由于横尾的态度是给钱都能联动，比如在《糖豆人》里加 2B 皮肤。当玩家们得知这个消息时，更多期待是开发团队能把尼尔主题服装带到《FF14》就行。但吉田显然不想做如此肤浅的合作，于是横尾最终也给 5.0 的三个 24 人团本“复制工厂废墟”“人偶军事基地”和“希望之炮台：「塔」”撰写了剧情，并以“寄叶异闻：暗黑天启”的名字作为编年史任务实装。

尽管要干的活变多了，不能躺着把钱赚了，但横尾可能还挺享受这次合作。他在第一个团本实装后的宣传活动中，面对 Vice 记者提出的七个问题，插科打诨地给出



第54辑

《游戏 · 人》第 54 辑推出于 2014 年 4 月，收录卷首特稿《美丽新世界：次时代游戏开发蓝图》、传世之书《Oculus Rift 所引发的虚拟现实革命》、游戏剧场《歌姬们的疯狂物语 <龙背上的骑兵 3> 短篇小说（三）》、游戏人物《梅原大吾自传 :< 持续胜利的意志力 > 第五章》等等精彩内容。



寄叶异闻：暗黑天启



圆形弹幕机制

了七个“谜语人”答案，一旁的吉田也只能无可奈何地笑笑。这人后来还一度开玩笑称，要在尼尔联动结束时要把《FF14》玩家们的存档给删了，以此来致敬《尼尔 自动人形》的故事。

对于完全不懂尼尔世界观的人来说，“寄叶异闻：暗黑天启”的理解成本应该会比“重返伊瓦利斯”高一些。如果不听深度爱好者解析细枝末节，故事可能最后被归纳成“光之战士和矮人姐弟打爆外星人拯救世界”。但对于深谙横尾叙事的“尼学家”们而言，可能又会觉得剧情的深度不够。其实据说联动故事本来会写得更加天马行空一点，最后是被吉田给摁了下来，理由是“光之战士不可能做出那种事”。具体是什么我们现在也不得而知，但从联动故事较为温情的结尾中，也能看得出横尾应该是手下留情了。

“复制工厂废墟”“人偶军事基地”和“希望之炮台：「塔」”三个副本的 Gameplay 倒是非常亮眼，对于原作的还原可以说恰到好处。例如，开发团队在其中加入了大量躲避圆形弹幕的桥段；原作人物 9S 的“骇入”技能也在某些 BOSS 战时有所体现；玩家需要操作小飞船以 STG 的形式打掉敌人核心；“寄叶异闻：暗黑天启”编年史的表现总体来说是非常出色的。

不过必须得承认的是，对于大部分刚刚从 5.0 入坑的新玩家而言，资料片故事和联动体验那都是后话了。他们更在意系统的易用性、流畅度以及任务引导是否让人觉得舒服，而这在 2.0 时代近乎于噩梦。

针对 2.0 故事线的改动，直到 2020 年 8 月的 5.3 版本才姗姗来迟，开发团队终于对一部分不必要的任务进行了变更和废除。体感来说，2.0~2.5 的主线在保持剧情不变的情况下大致砍掉了 1/3 的内容，使得玩家的疲劳感没那么强烈；但它又将“水晶塔”转变为开启 2.5 剧情的必做任务线，一定程度上也是想引出“水晶公”这名角色，将其和 5.0 的剧情串联起来。

关于战斗方面的改动，则全部是奔着易用性的方向使劲。比如耐性机制（斩耐、刺耐、打耐）被移除了，魔力上限统一为 10000，因此信仰属性的功效改为提高魔力的回复量。连击持续时间被延长到了 15 秒，近战容错率变高，怪物释放可被打断、晕眩的技能时也会出现闪烁提示，目的是让玩家在战斗中需要处理的信息大幅减少。当然这些改动难免会削弱角色间的多样性，刚推出时的反馈可以说有褒有贬，但从长线来看，它确实帮助一批本来不熟悉 MMORPG 的用户留了下来。

受到新冠疫情的影响，整个 5.0~5.5 的版本还是留下了一些遗憾，有那么点高开低走的味道。5.3 版本延迟了两个月才发布，这对于当时的玩家来说就像是一口痰卡在嗓子眼里——因为自 3.0 以来，从 x.0 展开的剧情一般都会在 x.3 版本收尾，x.4~x.5 则是给下一个大版本做铺垫。其次是 5.3 的故事主要围绕最后一位“原生种无影”艾里迪布斯展开，如果鸡蛋里挑骨头，他的动机和性格没有像爱梅特赛尔克那样得到充分释放。当玩家花了一整个版本搞清楚到底怎么回事的时候，还没来得及酝酿就已经被送到 Boss 面前了。虽然不存在什么叙事逻辑的问题，但由于过快的节奏，隐约让人觉得有赶工迹象。

不过这倒是可以理解，5.3 版本除了交代事情的结局外，还包含“人偶军事基地”团本和“南方博兹雅战线”相关玩法两个重头内容。对于疫情冲击下的 Square Enix，虽然运营和开发团队可以在家远程办公，但相当一部分兼职和外包 QA 想要开始工作只能去公司上班，由于需要人出具许可并保证他们的安全，测试的进度受到了很大影响。

另外值得一提的是，5.3 版本 2020 年 8 月 10 日才刚刚推出，一个月后在 PS5 的内容发布会上《最终幻想 XVI》突然亮相，开发工作动用了不少《FF14》团队的班底，也难怪吉田疫情期间还要每天坚持去公司，双线作战实在忙不过来。可能正因为上述原因，本来约定好在 5.5 版本要推出的高难“绝境战”副本被砍，让那些肝完零式等着下一轮挑战的玩家大失所望。同时，被人们戏称为“真主线”的“非著名调查员”系列支线也没了着落，再加上新深层迷宫、季节活动的缺失，以及每个小版本的周期被拉长到四个月等原因，以吉田为首的整个团队在一部分玩家心中的信誉和口碑确实受到了影响。



非著名调查员的支线内容通常非常幽默。

斑驳的晓月依然明亮

第一波疫情的余毒也“感染”了 6.0。新资料片的发行时间被迫一再推迟，直到 2021 年 12 月，也就是 5.0 推出的两年后，“晓月之终焉”才来到玩家面前。但幸运的是，6.0 的质量并没有受到太大影响，而且它在肩负重任的情况下还达成了使命。

6.0 的使命，是要给一个讲了八年的故事做好收尾工作。这其中包括捋清加雷马帝国和各个国家、城邦之间的矛盾，也包括终结光与暗之间、海德林和佐迪亚克跨越无数年月的争斗。它需要画完拂晓血盟九个关键角色的性格弧线，甚至，它还要让一直作为命定之人的玩家感受到自身成长。严格意义上，5.0 和 6.0 合并起来才算一个完整的故事——如果说 5.0 是从个人的角度来看世界，花了大量篇幅来解释人物动机；那么 6.0 就是从世界的角度俯瞰个体，让我们思考生命到底是什么。

对于关注过 6.0 宣传片的人来说，他们很容易被版本初期的王道剧情迷惑。尽管主角一行人进入加雷马帝国后铺开了有关政治、文化冲突的探讨，这一点稍稍有些反套路，但其实大部分人都能猜到，最后无非就是“兄弟们向我看齐，咱们师徒三人对上你们师徒三人”……哦不，是拂晓对上帝国王子芝诺斯和转生种无影法丹尼尔的情节嘛。

但编剧们高明就高明在，当大伙从地面打到月球，从恶龙打到蛮神，原本钦定为终极大魔王的佐迪亚克早早退场时，所有人才意识到剧情才走到一半。反转之下，真正令人感到窒息的危机走上台面，让我们能与“过去”对话的古代人机构“厄尔庇斯”此时缓缓敞开大门。

以希腊神话中的希望女神给这块地界命名本就充满讽刺，待到潘多拉的盒子被打开真相大白后，它反倒会被绝望笼罩。整个主线的后半段其实一直围绕着一个核心话题展开，那就是我们需要不断面对虚无主义支持者的发问：反正大家最后都会逝去，为什么生命还要如此劳碌地面对苦难，以及活着是否还有意义。

这种极端的虚无主义，恐怕连说出上帝已死的尼采都难以认同。从普世价值观的角度来看，大家在玩到这段时，心中恐怕早已酝酿了七、八种积极而明确反驳思路。但放在古代人超长的寿命和极其理性的思考方式下，对“创造出的下等生命”觉醒了一丝怜悯情感的古代人赫尔墨斯自然成为了异类，他想要通过虚无主义式的末日试炼


讴歌终结之物



第55辑

于 2014 年 9 月推出的《游戏·人》第 55 辑，收录有传世之书《何日君再来——PS3 跳票王最终召集》、工作室物语《泰坦天降幕后揭秘——从死亡边缘重生的巨人》、游戏人物《中国独立游戏人系列 Vol.1：专访 iOS 台湾区付费 App 榜首获得者——德义》等等深度内容。

来寻找答案，从逻辑上说得过去。某种程度上，这也能解释在时间长河中看遍人类阴暗面的海德林，为何经历了如此多挫折还能喜爱着人类。

最终，一首《生死答问》的主题曲从 1.0 的末尾一直贯穿到 6.0，拂晓众人的力量和韧性再一次得到打磨，让他们能够坦然地面对终结和恐惧，使得玩家的情感得到充分释放。

6.0 的叙事水平已经非常高了，该收束的伏笔都得到了收束，你也找不到太大的逻辑硬伤。然而它所呈现出来的效果，在笔者看来仍然是一个不完美的“完美结局”。虽然整条主线的流程达到 50 个小时，但其主题的立意之高，其内容的规模之大，使得编剧们没有足够的喘息空间来斟酌更好的表达方式，也让他们略显匆忙地抛出许多原本处于迷雾中的游戏内容。

无论是前半段和加雷马帝国之间的政治戏码，还是后半段面对虚无主义的诘问，主角们毫无惊喜地标准化回应显得有点“喊口号”。而芝诺斯这个人物最后的塑造，也只能勉强说服观众。学术城邦萨雷安和充满南亚风情的萨维奈岛这两个我们以往从未拜访过的地界，以一种较为仓促的形式被推到眼前，令人产生了一种“以前藏着掖着不让看，现在赶时间怎么就袒胸露乳”的感觉。除此之外，有些任务的编排很难不让人烦躁，反反复复又拖沓的跟踪和跟随任务就不提了，在一个城镇内划个定范围，让你从东跑到西，从西跑到东，从房顶跑到地上，从房里跑到房外找七个 NPC 也不见得多么有趣。

不过，之所以不吝啬之前的赞美之词，是因为穿插于大情节中的小细节缓冲了尴尬。有一个桥段是，玩家的灵魂被禁锢在杂兵体内，而本来的身体被夺舍后可能会偷袭同伴。在失去不可一世的力量后，我们需要作为普通人挣扎着穿越战场，提前赶到友人身边，其紧张感绝不亚于任何一场零式挑战。这种对于坚强意志的表达，可就比语言要有力量多了。一些文戏也令人某些角色的性格更加饱满，从埃斯蒂尼安见双胞胎的家长，到哈迪斯和希斯拉德之间的插科打诨都让人会心一笑。

尽管笔者把“晓月之终焉”定位为“不完美的完美结局”，但掺入玉石的杂质，反倒是开发团队十多年来存在和奋斗过的证明。从万人唾弃到博得数千万玩家的喜爱，它本就像是在残垣断壁下建立起来的城市。正如“重生之境”所映射的，这不是一部由天才打造的史诗，但它至少是真诚的——从故事背后的每一段文字到内容背后的每一段代码，它效仿老一辈从业者做游戏的道路，以纯粹的内容积累，来反抗这个时代对于服务型游戏的定义；以纯粹的内容驱动，妄图打破规则驱动创下的一个个神话。



萨雷安的出场本可以更加令人震撼。

新十年

这背后的挣扎和需要付诸的努力，并不会随着 6.0 的落幕而终止，有些问题是需要积极正视的。

从 5.0 后期版本开始的产能低下状况时至如今依然存在，而 6.1 的技能改动更是引发了一波巨大争议。其源头是开发团队太过执着于简化职业的操作难度，比如把忍者的团辅周期从 60 秒延长到 120 秒，使得非 120 秒团辅的技能彻底成为过去式，导致职业间的同质化进一步加剧。最受诟病的变动，是删除了武士的“回天”技能——虽然确实减少了操作数，但删改的同时并没有新增任何元素，加之玩家原本普遍不觉得操作有多冗余，帅气的动作使得衔接居合时有一种爽快感，少了中间的步骤反而会破坏节奏。这属于官方和玩家社区之间没有进行深入沟通，是一种闭门造车的行为，背后也凸显了设计上的迷茫。降低门槛本无可厚非，但也有个度的问题，把玩家想象成跨越四个大版本主线历练、还弄不清单一职业机制的傻瓜就太过头了。

因此在 6.1 的技改朗读会上，吉田被日本玩家炎上到沉默了 15 分钟，最后还是室内俊夫打了个圆场，表示 6.2 还有改动的空间，足以见得他们在这件事上有多摇摆。吉田在中文社区中的称呼，也从“吉田”变成了“小吉”。

不过挣扎之中还是有一些令人欣喜的消息：延迟了一整个大版本的“幻想龙诗绝境战”终于在 6.1 实装。而 6.2 更新后，全新篇章故事因为有浓厚致敬《FF4》的元素，也带来了不少话题。如前文所说，实际上这从 6.0 时期就能看出一些端倪。比如副本“异形阁楼佐特塔”，背景音乐不仅是对原版“佐特之塔”的重编，营救尼答娜的任务流程也与拯救罗莎的桥段相近，副本中的梅加斯三姐妹同样与《FF4》有对应关系。

在《FF14》第 68 回制作人来信 Live 活动中，主创们回顾了过去十年的经历，也向未来的十年发起了展望。除了要延续单人也能玩的 MMORPG 核心理念外，对于画面的技术升级被提上了日程。虽然不会到 3A 意义上的水准，但分辨率、光影、质感、植被表现都会有较为明显的提升。

可以预见未来的道路仍然充满挫折，或许就像是吉田面向 Inverse 的采访中提到的那样，“《最终幻想》系列”就适应行业趋势这一点来说正处于挣扎之中，但他的心态却从一而终：“我认为工作的本质，就是干别人觉得麻烦的事情并从中得到反馈。别人越是讨厌这些工作，你摆平后就会得到越多人的认可，一旦建立了信誉，你就可以接受更大的挑战以及更多资源。”

尽管《FF14》已经走过了超过十年的旅程，但吉田还是想确保该作在未来十年继续运营下去。海德林和佐迪亚克的恩怨情仇已经靠一段落，熟悉又陌生的新冒险已经启程，未来还有什么等着我们呢？



第56辑

于 2014 年 12 月推出的《游戏·人》第 56 辑，收录了《GAME OVER——三十年目睹中国游戏业之怪现状》、传世之书《VR 秘史：先驱们的故事》、游戏人物《中国独立游戏人系列 Vol.2：跨平台数千万下载量独立游戏创造者——李鹏》等等精彩文章。



《漂泊牧歌》最初于 2020 年在 Kickstarter 展开众筹，并在今年的 Steam 新品节上放出了简短的 DEMO 版本，结果大受欢迎，在新品节预约榜中名列前茅。如今，它终于在 9 月 14 日迎来了抢先体验版的正式发售，而我们 UCG 也有幸受邀，提前体验到了部分内容。本作究竟是凭借怎样的特点在新品节斩获了玩家们的心呢？就让本次“游戏风采”的特别企划，来为各位一一道来。

游戏的故事发生在一个能令人联想到吉卜力工作室的经典作品《风之谷》的世界中——神秘的毒性孢子污染了整颗星球，寥寥无几的幸存者在漂泊的巨兽背上逃灾避难，寻求一线生机。玩家需要扛起领袖的重担，领导幸存者们在名为“翁布”的巨兽背上定居生活，尝试在这个充满敌意，却无比美丽的世界中求得一线生机。实际上，本作确实与《风之谷》关系紧密：《漂泊牧歌》的开发团队在 Kickstarter 提到，本作的灵感来源之一正是《风之谷》。此外，另一部电影《幽灵公主》以及法国漫画大师莫比丝的作品亦是其灵感来源。

文：寰宇　美编：01







《漂泊牧歌》人与巨兽的末世合奏



第57辑

《游戏·人》第 57 辑推出于 2015 年 3 月，卷首特稿为《玩家门和玩家们——我们离平等的游戏世界有多远？》。此外，还收录有传世之书《Project HoloLens：未来之眼》、游戏人物《中国独立游戏人系列 Vol.3：其实我就是贪玩——拼命玩三郎》等精彩文章。

简单的玩法，不简单的挑战

游戏的建造、经营部分中规中矩：玩家要满足居民们的需求，并为他们分配采集资源、建造建筑、耕种土地等工作，同时还要研究科技，解锁高级建筑，进一步改善居民的生活质量。目前版本中的居民需求很容易满足，只有两项标准——食物品质与住所质量，游戏前期，吃野果、住帐篷就能够满足他们。但随着居民数增加，人口规模扩大，对于吃住的要求也会提升，野果要加工成菜肴，帐篷也要升级成棚屋。若无法满足这些需求，居民的工作效率就会下降，因此合理控制人数，确保资源积累跟得上人数增长是维持村落正常运转的重点之一。不过与《环世界》《缺氧》等同类游戏相比，《漂泊牧歌》的经营难度并不算高，无论玩家是否有经验，都能够轻松掌握本作的系统。不过这也代表着建设、管理部分的深度不足——目前游戏内的科技树相当简单，只要游玩约 10 小时左右就能解锁所有的建筑物，可能有些缺乏挑战性。

玩家建造居住地的位置并不是陆地，而是巨兽“翁布”背负的平台上，因此定居点的位置实际上一直在变动，应对位置变动带来的气候变化也是游戏的挑战之一。翁布会带着玩家在丛林、山区、沙漠三种生态环境间移动，这三种环境有着各自的特点，会对居住地产生多方面影响——山区石材丰富，但是气候寒冷，会限制大部分农作物生长；沙漠气候炎热，水资源和资材都相当稀缺，但毒性孢子也无法在这里传播；丛林资源丰富，温度宜人，可是环境中充满散播孢子的毒性植物，容易令居民、翁布中毒患病。这三种地区的分布完全由随机性决定，其危险性也会根据玩家开始游戏前选择的难度而逐步上升，带来了近似于 Roguelike 游戏一般的挑战体验。应对越来越凶险的环境挑战，一路前往未知的远方，这才是玩家的终极目标。



❶ 简洁的 UI 为游戏画面留出了大量空间，同时将必要的信息都放置在了边缘部位。

与翁布一起攻克难关

除了居民们的状态，保证翁布的健康也是玩家的重要使命。翁布拥有生命值、饥饿值、睡意值、毒性等级等数种状态。生命值最为重要，一旦归零，翁布便会死亡，直接结束游戏；而饥饿值、睡意值、毒性等级的高低则会对生命值产生影响。翁布会在环游世界的过程当中利用环境自己解决食物、睡眠问题，但这个资源贫乏的世界并不能完全满足其需求，玩家需要建造各种设施提供帮助，例如投喂食物的“投食机”、指挥翁布前进或停下脚步的“号令台”等等。世界地图上还有一些会随机移动的机遇或威胁，例如风暴、毒性孢子、流浪者等等，玩家需要合理控制翁布前进的时机、速度，这样不仅可以让居民们免受灾害影响，也能让翁布远离危险。

当然，玩家也可以动一些自私的“坏心思”，利用翁布为居民们谋利。例如游戏前期可以通过收割生长于翁布背上的角刺来快速获取大量石材资源；而中、后期科技进步之后，还可以在翁布背上钻洞以采集资源，甚至抽取它的血液烹饪为菜肴、供村民享用等等。不过玩家也要为这一系列行为承担后果：不少行为都会对翁布造成伤害，降低它的生命值。更加严重的是，翁布的信任度也会因此降低，这会导致它拒绝听从玩家的指令。不仅增加了一头钻进自然灾害的可能性，遇到岔路口时翁布也会无视建议、自己选择前进方向。

这套互动系统在游戏中已经相当完善，让玩家能够以三种不同的策略对待翁布——尽量避免伤害翁布，仅利用“集粪装置”之类简单的设施采集部分资源；或者照顾与采集兼顾，维持一个较为平衡的信任度；也可以尽量“榨



取”翁布的身体，只将生命值维持在健康线上。但是信任度是一项隐藏数值，玩家无法确认自己的行为会让信任度上升 / 降低至何种水平，也无法得知翁布接受自己指令的概率，这让玩家和翁布相处的过程中充满了不确定性。若能将翁布的信任度具体化，以量表或概率的形式表现出来，就能进一步优化与翁布的交流体验。

《漂泊牧歌》有着同时结合 3D 与 2D 的独特美术风格。承载村落的翁布是一只由 3D 技术构建而成的庞然巨兽，玩家带领的村民、以及建造起的村庄建筑都是手绘而成的精致 2D 图像，与梦幻柔和的整体色调融合，带来了清新、美好的独特视觉体验。翁布也不是只会直愣愣地一路前行的呆物，而是有着众多动作反应的“萌物”——睡眠之前，它会先盘起身子，打一个长长的哈欠，然后再坠入梦乡；玩家投喂时，它会高高抬头张开嘴，接住投来的饲料；如果派人摸摸它的头，它则会伸出舌头，露出一脸陶醉的模样……这一系列可爱的行为，令支撑村庄前行的翁布变得既可靠又可爱，也令观察它的反应成为游戏的乐趣之一。





第58辑

《游戏·人》第 58 辑推出于 2015 年 7 月，全新栏目“电影评台”登场。此外还收录了传世之书《星际公民——全民众筹造就的虚拟宇宙》、游戏人物《宇宙奇人——沃伦·斯派克特》、工作室物语《工业光魔——改编电影业的追梦者》等内容。

结语

在巨大生物的身上建造定居地，这一概念早已曾出现在各种文学作品中，就算是游戏界也有着类似设定存在，例如《异度神剑 2》的巨神兽。而真正将这个概念以模拟游戏的形式表现出来的《漂泊牧歌》，可以说是部独树一帜的作品。游戏性方面，本作拥有一个较为简单的城市建设、资源管理系统，以及与巨兽翁布齐心协力，克服随机挑战以求共生的独特 Roguelike 游戏模式，提供了相当新颖的游戏体验。简单的建设、管理内容令本作上手难度偏低，适合所有对这类游戏有兴趣的玩家入手体验。目前游戏还处于抢先体验阶段，内容还有很大的扩展空间，若能继续打磨玩法、丰富内容，一定能成为一部十分有趣的作品。



突击

文：黑色维京　编：沙迦＆J　美编：咕噜

1994年法国航空8969号航班劫持事件

2022 年 3 月 15 日，育碧旗下的多人对抗战术射击游戏《彩虹六号 围攻》正式进入第 7 年度第 1 赛季——“恶鬼面纱”（Demon Veil）。在这个全新赛季中，负责本作的开发小组除对原有的游戏角色、对战地图和道具机制等进行了改良修正之外，还加入了一名全新的日本防守方干员 Azami 以及“团队死斗”多人游戏模式。然而对于《彩虹六号》的“骨灰级”玩家而言，最令他们感到满足的，要属老干员 Montagne 精英皮肤“MTG MK.II”的实装。长期活跃于 YouTube《彩虹六号》社区板块的主播 Jäger Himself Too 甚至在视频中直接给出了“The Best Ever”（史上最佳）的高度评价。这件精英皮肤的整体质量，由此可见一斑。

“MTG MK.II”皮肤的大卖，除了要归功于游戏团队精湛的决策设计，也与“宿主”Montagne 长期以来在《彩虹六号》玩家群体之间的人气密不可分。作为游戏首发登场的 20 名初始干员之一，隶属于法国国家宪兵干预组（后文简称 GIGN）进攻方的 Montagne 已然陪伴了玩家们将近 7 年之久。长期以来，这位来自法国红葡萄酒之乡波尔多的硬汉虽然因自身灵活性较差、推进速度缓慢等原因而保持着较低的胜率，但他的主武器“磐石”伸缩盾经常让防守方头疼不已，从而导致他成为了继“Thatcher”和“Jackal”之后排名第三高的禁用干员（来源：Y7S1.2 官方统计数据）。

在游戏中，Montagne 是彩虹小队中备受队友尊敬的存在。根据游戏提供的资料，这位实战经验极为丰富的老兵除在 CENZUB 联合训练演习以及 GIGN 认证训练师岗位大放异彩之外，更是于 1979 年麦加禁寺围困事件中亲身参与处理了这场沙特阿拉伯的叛乱危机。然而其服役简历中最大亮点，还是要数“1994 年马赛普罗旺斯机场劫机事件”。

1994 年马赛普罗旺斯机场劫机事件，又称“1994 年法国航空 8969 号航班劫持事件”或“1994 年阿尔及利亚阿尔及尔胡阿里 · 布迈丁机场事件”等。作为 20 世纪 90 年代爆发的恐袭事件之一，法航 8969 号人质危机在当时的世界范围内引起了较大的震动。此次危机自 1994 年 12 月 24 日爆发后，其中过程可谓险象迭生，一度处于失控状态。但好在经过数十个小时的紧张斡旋后，负责在现场进行人质解救的 GIGN 特勤人员成功完成了这一复杂艰巨的作战任务，令该营救行动成为了世界特种部队中的“绝佳参考范例”。

1994 年法航事件爆发的原因究竟为何？恐怖分子的终极目的为哪般？ GIGN 突击行动的全过程又有哪些不为人知的隐秘细节？本期“斑斓之书”，将带领各位读者一同重返 20 世纪 90 年代的法国马赛普罗旺斯机场，一探事件的究竟。



第59辑

2015 年 10 月，《游戏·人》推出第 59 辑，收录了游戏人物《君岛达己：任天堂的新掌门》《中国独立游戏人系列 Vol.4：首届 IndiePlay 独立游戏嘉年华 Game Jam 冠军获得者——张大伟》、工作室物语《失败者传奇——SEGA 风云录》等精彩内容。

平安之夜

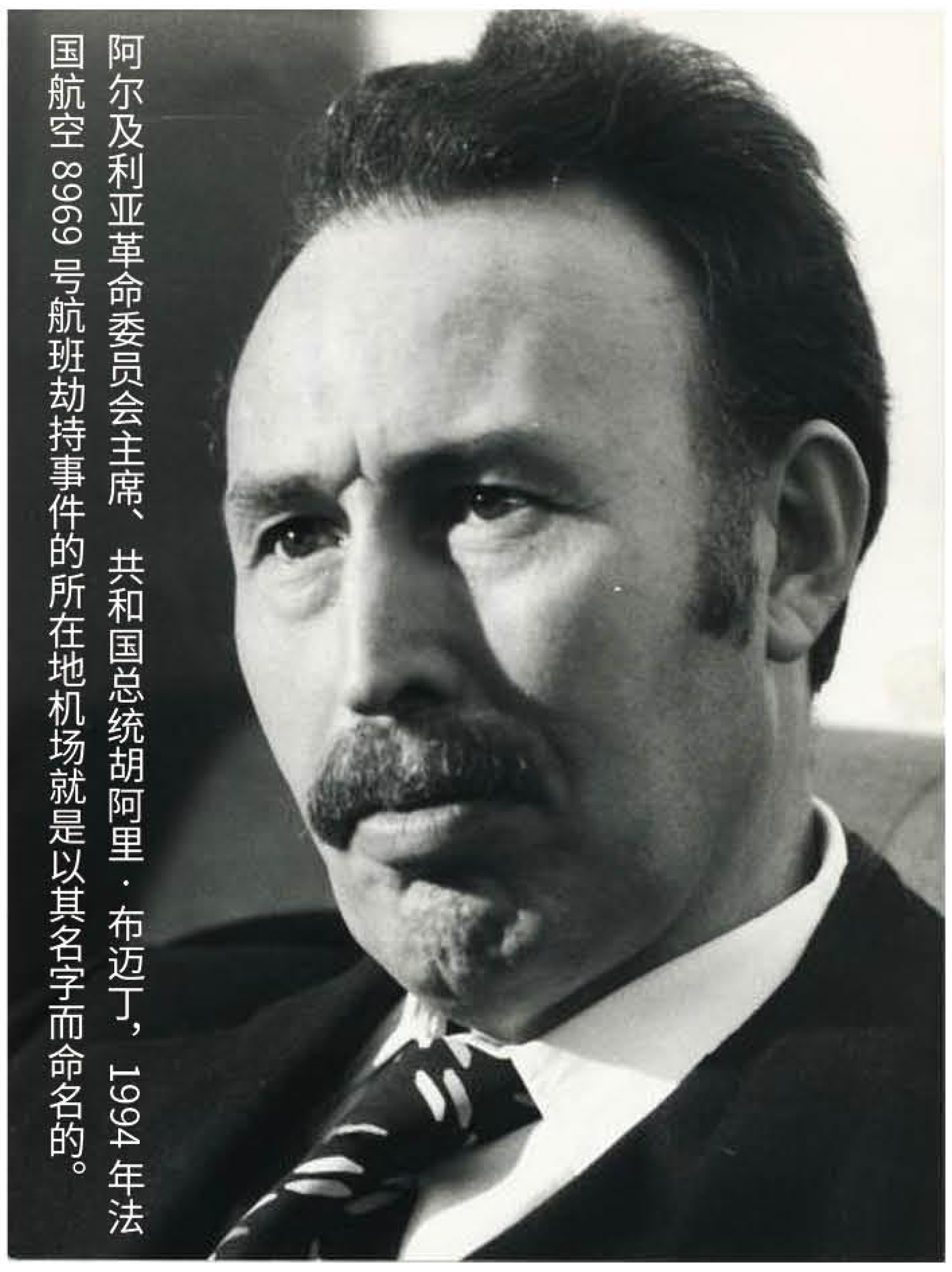
1994 年 12 月 24 日，阿尔及利亚首都阿尔及尔胡阿里 · 布迈丁机场。

作为西方世界最为重要的传统节日，此时在机场候机室中等待办理登机手续的欧洲旅客们难掩自己的喜悦之情。对他们来说，只要再经历几个小时的飞行之旅，他们便可以与亲人团聚。机场中的游客们开始逐渐三三两两地聚集在一起，彼此分享自己的假期计划以及旅行经历，以期能够暂缓候机所导致的烦闷。似乎，浓厚的节日氛围在一时间冲散了乘客们的疲惫与不快，每一个人都沉浸在平安夜当日祥和欢快的氛围中。

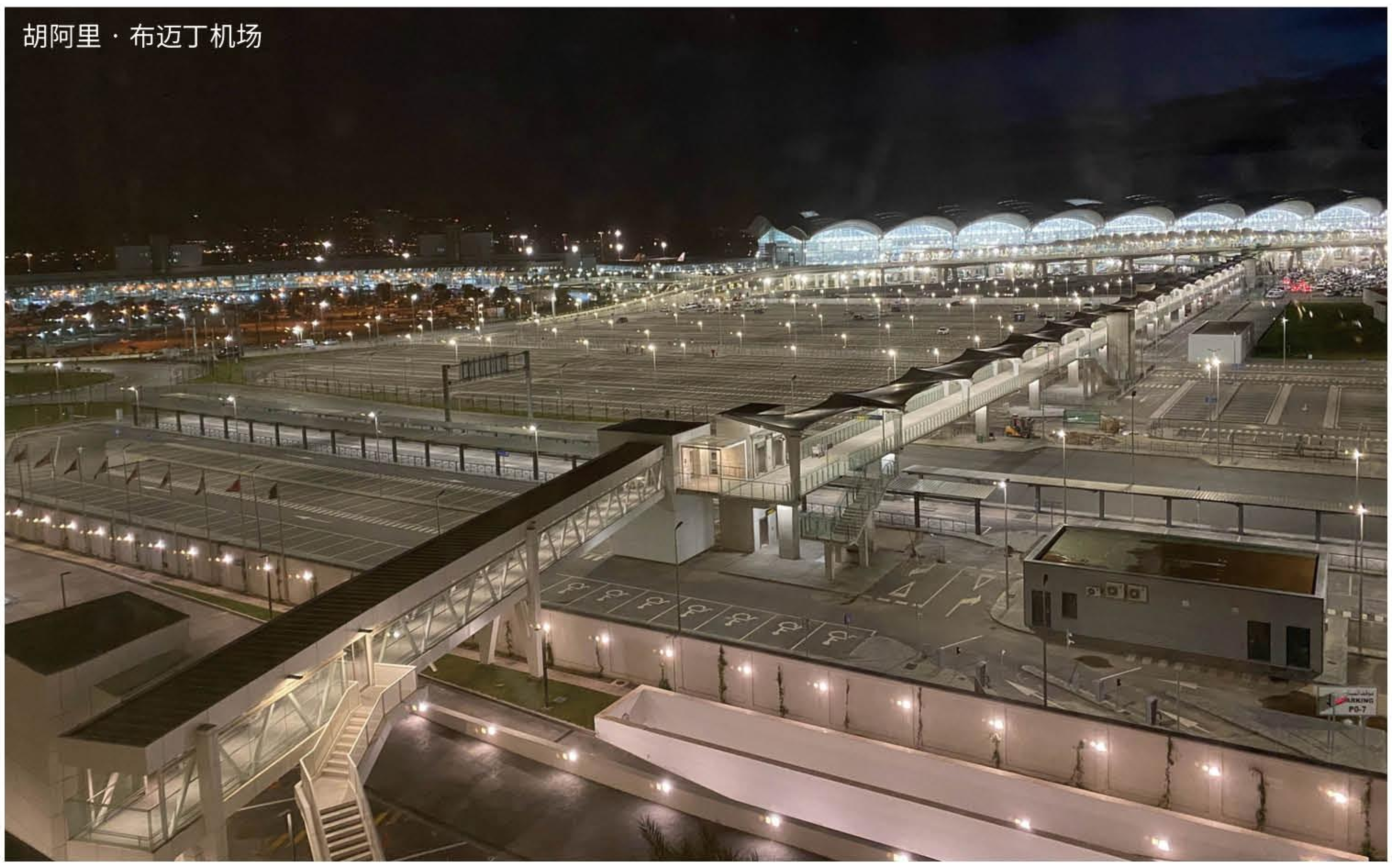
对于隶属于法国航空公司 8969 号班机值勤的 12 名机组人员来说，情况同样如此。虽然平安夜当天仍需执行飞行任务多少会令人感到扫兴，但是本架航班的起飞时间定在了 24 日上午的 11 时 15 分。假如过程中一切顺利，他们还是能够赶在午夜时分之前返回家中。此时，在飞机驾驶室中，担任这架 A300B2-1C 型号客机总机长之位的伯纳德 · 德尔海姆正在与同僚们对飞行仪器做着起飞前的相关检查。对于这位时年 51 岁、拥有超长飞行时间的驾驶老手来讲，此次航行只不过是“上班打卡”的又一天。然而，伯纳德虽看似一脸平静，但是其内心深处却略有焦虑。

1994 年正值阿尔及利亚国内内战正酣之际，当地的局势发展并不乐观。实际上，早在 8969 号航班飞抵阿尔及利亚之前，法国航空公司曾以飞行安全为由向法国当局递交了暂停航线的请求。不幸的是，这份申请书迟迟未能得到官方批复。由于法国航空公司方面无权擅自决定飞行航路启动关闭的事宜，因此只得本着工作人员自愿的原则，最终拟定了包括伯纳德在内的 12 人工作团队。相较于飞机在飞行过程中遭遇导弹的风险，8969 号航班在机场内部遭遇劫持的可能性则显得相对更小。即便如此，伯纳德仍隐隐感受到些许不祥的预感。在客舱内，空乘人员克劳德·伯尼女士和其他空姐正一起通力合作，力争能够在最短的时间内完成客舱的清洁整理工作，继而在乘客完成登机之后就立即飞离这块“是非之地”。

此刻，在胡阿里 · 布迈丁机场的某处，4 名形迹可疑的男子正聚集在一起低声交谈着什么。他们时而抬头观察周遭的乘客，时而快速瞥一眼正在停机坪上候机作业的法国航空 8969 号航班。现在，演员们均已抵达演出现场。几分钟之后，一场即将震惊世界的“恐袭惊悚剧”即将拉开帷幕。



阿尔及利亚革命委员会主席、共和国总统胡阿里 · 布迈丁，1994 年法国航空 8969 号航班劫持事件的所在地机场就是以其名字而命名的。



胡阿里 · 布迈丁机场

内战余波

在正式开始介绍“1994 年法国航空 8969 号航班劫持事件”之前，笔者认为有必要首先就阿尔及利亚这个国家的基本情况为读者进行一下简单的科普，以便能对这场人质危机的前因后果有一个更为清晰的把握。

阿尔及利亚，地处非洲大陆西北部，北部领土与地中海相连。阿尔及利亚的历史，最早可追溯到公元前一万年左右。彼时，柏柏尔人开始在当地定居下来，自身的实力逐渐壮大。公元前 264 年，北非强国迦太基与古罗马爆发了布匿战争。最终这场战事的结果以古罗马大获全胜而告终，而柏柏尔人也得以因此占领了迦太基人的地盘，开始组建属于自己的王国。

当西罗马政府的统治于公元 476 年彻底终结之后，柏柏尔人的活动地盘得以进一步扩张。然而好景不长，当帝国东部的拜占庭帝国皇帝查士丁尼大帝委任大将贝利萨留横扫西部诸蛮族王国后，当地开始由帝国进行管辖。这种情况一直持续到公元 7 世纪阿拉伯帝国大规模征服运动为止，阿尔及利亚成为了前者版图范围内的一部分。与此同时，伊斯兰文化、语言、宗教、思想等也一同在当地生根发芽，由此产生了极深的影响。然而，阿拉伯帝国的强盛也并非是旷日持久的。16 世纪，实力更为强劲的奥斯曼帝国成功吞并了 1236 年由阿布 · 伊南 · 法里斯二世建立特莱姆森王国。虽然帝国政府给予了阿尔及利亚人以较高的政治自治权，但是当地人竭力争取独立的努力始终没有减弱。

进入 19 世纪之后，世界政治格局再度洗牌。自 1830 年起，作为欧洲列强之一的法国将夺取阿尔及利亚作为本国殖民地搬上了政府日程。经过长达数年的运作斡旋之后，1834 年法国政府正式宣布阿尔及利亚成为本国属地。自此，大批欧洲国家的人口，特别是法国本地人开始迅速涌向当地。对于在历史中已经多次遭遇殖民统治的阿尔及利亚人来讲，法国人不过是其中“邪恶外侵大军”中的一员。

法国殖民阿尔及利亚的过程并不顺利。大半个世纪过后，直到 1905 年，法国才完成了对阿领土的全部占领。然而阿尔及利亚人并未放弃抵抗，他们仍在寻觅着时机，准备推翻法国人的殖民政权。对于法国人来说，他们已然将当地视为自己固有领土的一部分。双方的矛盾就此愈演愈烈，而这也为其后发生的种种冲突埋下了导火索。

1945 年，德国、日本先后投降，第二次世界大战就此结束。在战后，昔日作为欧美国家殖民地的亚非拉国家开始迎来民族解放的春天。在第二次世界大战中，作为法国殖民地的阿尔及利亚曾组建军团加入盟军阵营，为自由法国武装提供各种支援。在这样的历史和现实的前提下，阿尔及利亚人民渴求独立的愿望本应得到法国方面的批准。然而，令人感到错愕和愤怒的是，法国政府非但没有丝毫“还权于阿”的举措，反而陷入了更为被动的局面。夏尔 · 戴高乐，这个第二次世界大战的法国英雄，亲自下达了镇压阿尔及利亚独立的命令。之后更是发生了“阿尔及利亚大屠杀”（又称 1961 年“巴黎惨案”）这种令世界各国为之震惊的恶性冲突事件。终于，现实的种种令阿尔及利亚人渐渐认识到，和平争取国家独立已然是一个遥不可及的梦想。现在他们唯一能做的，只剩下继续寄希望于武力以抗击法国当局。



第60辑

2016 年 2 月推出的《游戏 · 人》第 60 辑，收录了特别企划《Peace Breaker——漫谈 <MGS> 及相关系列中的各种武器》、游戏人物《中国独立游戏人系列 Vol.5 :创作出“第二届 PlayStation 开发者大赛”冠军作品的清华才女——王妙一》等等精品文章。



第二次世界大战之后法国人民的政治精神领袖——夏尔 · 戴高乐。



阿尔及利亚国内的战乱也催生了一大批以此为创作内容的诗人与作家，其中被出版界冠以“当代阿拉伯世界最著名的女性作家”称号的阿拉姆·莫斯特哈尼米便是其中的代表人物之一。

1954年11月1日，以争取阿尔及利亚独立为目标的“民族解放阵线”开始武装反抗法国人的统治。这些以“民族解放军”自称的当地人开始有计划地袭击由法国人驻守的政府大楼、军事哨所、通讯机构等等，此举确实令前者一时间无从招架。由于游击队奉行“运动战”的策略，这往往令在阿驻守的法国军队根本来不及有所反应。

因阿尔及利亚人对法国人的统治着实憎恨，加之“民族解放阵线”名声的日益高涨，开始有越来越多的当地人加入了这个反法团体，为祖国早日独立尽一份绵薄之力。截止到1956年，法国军队驻阿总数已达到了惊人的40万人，但这实际上并未能对其在当地节节败退的局势产生太大的帮助。终于在1962年3月18日，在阿尔及利亚独立问题上已经焦头烂额的法国当局不得已只能与“民族解放阵线”的高层签署了停战文件，即《埃维昂协议》。根据《埃维昂协议》的相关规定，法国当局允许阿尔及利亚政府发起全面公投来决定该国是否独立。公投结果可谓没有任何意外，几乎所有的阿尔及利亚人都投了支持独立的选票。最终，在1962年7月3日，法国最终承认了阿尔及利亚作为独立国家存在的事实，这场旷日持久的拉锯战终于得以迎来结局。

然而，对于任何一个刚刚摆脱外国势力统治的第三民族国家而言，和平与稳定不会就此扎根于本国的领土。在战争中，阿国内部的不同民族、不同信仰以及不同党派的人士可以暂时搁置彼此之间的争议，为整个国家大局而团结协作。独立之后，此前彼此间积压的矛盾就逐渐显露出来，直至最终全面爆发。

1963年，阿尔及利亚历史上的首位总统艾哈迈德·本·贝拉登上政坛。然而好景不长，由于时任国防部部长一职的胡瓦里·布迈丁与艾哈迈德之间的理念不和，最终致使后者在1965年便被迫辞去职务，前往海外进行政治避难。由此开始，阿尔及利亚便进入了后来所谓的“军权统治时期”。至1990年，在阿国内的首次多党竞选中，伊斯兰原教旨主义政党“伊斯兰救世阵线”成功在一众党派中脱颖而出，然而大权在握的军政府却直接否决了选举结果。此事一经发生后，隶属于“伊斯兰救世阵线”的武装游击团体便迅速展开了报复行动。自此，阿尔及利亚史上规模最大、持续时间最长且伤亡最为惨重的内战正式宣告开启，而1994年发生的法国航空8969号航班劫持事件，就是在此背景之下应运而生的。



图为第二次世界大战期间，法国海军以“阿尔及利亚”命名打造的最后一款重型巡洋舰。该舰被认为是当时世界海军中性能最佳的作战舰艇之一。

Paper, Please

让我们将视角重新转回 1994 年 12 月 24 日的胡阿里·布迈丁机场。在经过了一段时间的等待之后，早已在登机口附近守候多时的旅客们终于得以检票登机。此时克劳德女士和其他空姐们已经完成了对整个机舱的清洁工作，乘客们在空乘人员们的带领下开始有序地放置行李并在座位上就坐。由于 8969 号此次的航行线路为阿尔及尔至巴黎，因而搭乘此次航班的也大多是这两个国家的旅人。此时，坐在飞机驾驶室中的机长伯纳德与副机长吉恩·保罗·布罗德里在听闻登机已经接近尾声，随时可以向塔台请求起飞的消息后，都不由地松了一口气。然而，意外就如同电影《猛鬼街》中的恶鬼弗莱迪一般，常常在人放松警惕之时突然发出致命一击。就在 8969 号航班的 12 名机组人员认为万事大吉之时，厄运却在悄然之中降临。

当一切准备工作尘埃落定，机组人员准备关闭舱门之前。四名全副武装的成年男子通过尚未降落的云梯，迅速进入到机舱内部。未等乘客们反应过来发生了什么情况，只见其中的三人在一名男子的指挥之下，迅速完成了对整个客舱的控制工作。这之后，为首的那名男子并未对现场面面相觑的人们做出任何解释。相反，他径直拉开了 8969 号航班驾驶室安全门上的把手，进入驾驶室内。面对着手持 AK47 突击步枪和 UZI 冲锋枪的四人，伯纳德与吉恩都不由得心头一紧。

就在他们思索着该如何打破沉默之时，那位“小组指挥官”却率先开口发话了。他自称四人乃是总统安全科的雇员，此次奉命登机是为了对 8969 号航班的乘客进行身分核对，希望得到机组人员方面的配合。虽然四个人都穿着印有阿尔及利亚航空公司配发的蓝色制服，但机长伯纳德心中却依然有一丝不安。可面对着黑洞洞的枪口，即



除突击步枪外，劫持 8969 号航班的四名恐怖分子还携带了大量自制的简易爆炸装置。这种制造工序简单，但是杀伤力极强的爆炸性武器已然成为了恐怖分子的最爱。



第61辑

于 2016 年 6 月推出的《游戏·人》第 61 辑，收录了《中国独立游戏人系列 Vol.6：引领“蜡烛人”迈向世界的游戏手艺人——高鸣 Gametrailers 的前世今生》《< 精灵宝可梦 > 动画编年史》，以及特别企划《< 舰队收藏 > 三周年回顾》等精彩内容。

便自己对四人的真实身分存疑，恐怕也没有什么行之有效的方法去加以验证。经过一番思索之后，伯纳德请求眼前的这位男子允许自己通过飞机广播系统对乘客们进行全员公告，以防止恐慌情绪的蔓延。驾驶舱中的武装男子对这一要求欣然应允。因此伯纳德一边小心翼翼地拿起话筒，一边在心中向上帝默默祈祷不会有任何“不愉快的事”发生。

就在机长的声音通过广播传达给乘客的同时，在客舱内部负责控制现场的剩余三人已经有条不紊地开始了“安检工作”。扎希达·卡卡奇——一名搭乘8969号航班的阿尔及利亚裔女乘客，发现这些自称是“总统安全科”的特勤人员似乎对在座游客们的个人信息表现出了极大的关注。而这种关注，似乎已经超越了他们的本职工作范围。就当她感到疑惑之际，机舱外，两辆满载着阿尔及利亚“忍者”特种部队成员的越野车迅速向8969号的方向驶来。当其中的一名武装分子透过舱室玻璃发现这一幕时，他迅速向其他三人大吼了一句伊斯兰语。在听闻这句话之后，卡卡奇的脸色不禁瞬间变得煞白。身为阿尔及利亚人的她，清晰地听到了这名男子说的词语乃是“Taghut”。而这个词的含义，则是指“异教徒”——通常出自极端穆斯林势力之口。

“Taghut”一词一经眼前的这位男子呼喊出口之后，其引起的连锁反应不亚于一颗在飞机中引爆的炸弹般。原本还在对乘客进行身份检查的四人，在顷刻间便完全换了一副面孔。他们挥舞着手中的枪支，大声命令所有人不准轻举妄动。之后，那名形迹可疑的“指挥官”向众人揭示了他们一行人的真实身份，以及此次劫机的目的。情况正如伯纳德与扎希达所预料的那样，此刻正在机舱中踱来荡去的，正是隶属于“伊斯兰救世阵线”的武装人员。为首的那名男子一边大声呼喊着诸如“建立阿尔及利亚伊斯兰政权”之类的政治口号，一边戏剧性地从大衣口袋中掏出了一个简易爆炸装置。在听到诸如“为真主献身”“异教徒”以及“引爆”等与之相关联的威胁之后，所有的乘客都不禁摒住了呼吸，并彼此默默地握住了邻座乘客的手。此时的他们，除了通过这种最为原始的方式简单缓解压力之外，没有任何行动的余地。


阅兵方阵中的阿尔及利亚“忍者”特种部队成员。

火上浇油

驻守在现场的阿尔及利亚特种部队成员驾车而来并非没有目的。原来因突发的“护照检查”，8969 号航班错过了既定的起飞时间。这些“忍者”此行的目的实际上仅仅是为了查明航班起飞耽搁的原因，却直接惊动了恐怖分子。此时在客舱内，所有的乘客在恐怖分子的威逼之下，将全部随身携带的物品全部放入了一个黑色手提袋中。除此之外，他们还严词勒令那些非穆斯林身分的妇女全部裹上面巾。对于那些没有面巾可用的，也被全部要求以飞机上提供的毛毯进行蒙面。为了谨防军方狙击手的攻击，四名狡猾的武装分子全部穿上了飞行员制服，希望以此混淆视听。显而易见的是，这四名“伊斯兰救世阵线”的成员在执行此次任务之前定然进行了周密的安排。几乎在极短的时间内，其中的几人便在驾驶舱和客舱中埋设好了用雷管连接的两枚简易爆炸装置。当这一切“劫持流程”结束之后，负责现场指挥的那名男子再度进入到飞机驾驶室中。他一边挥舞着手中的枪支，一边勒令伯纳德与吉恩尽快起飞前往巴黎。可令他始料未及的是，二人却直接拒绝了这一要求。

原来，伯纳德和吉恩并非有意拖延对方，而是——一来，搭载于 8969 号航班的云梯还未被机场的地面工作人员移除；二来，为防止飞机意外滑动而置于机轮位置的止轮楔依然留在原地。除此之外，为了防止四名恐怖分子在穷途末路之时仍不顾一切选择起飞，驻扎在机场的特种部队成员还把越野车作为阻碍，放置在 8969 号航班必经的起飞跑道上。此举可谓是彻底断绝了 8969 号航班驶离胡阿里 · 布迈丁机场的任何可能。倘若要在这种情况之下仍执意起飞，即便是飞行经验丰富的伯纳德，也难以完全规避任何可能的意外事故。在听闻二人的报告之后，为首的“伊斯兰救世阵线”武装分子明显表现出怒不可遏的情绪。在万般无奈之下，这名恐怖分子头领决定首先利用飞机搭载的无线电设备与政府方面进行谈判，以期能够实现此次劫机的政治目的。

在机长伯纳德的帮忙操作之下，恐怖分子提出的两点条件很快便被机场内部的阿尔及利亚特种部队所获悉。这两个条件分别为：首先，阿军军方政府必须马上释放此时被扣押在监狱中的两名“伊斯兰救世阵线”的领导人——阿巴西 · 马达尼与阿里 · 贝吉哈；其次，军方必须立即清理飞机跑道并拆除 8969 号航班的云梯以及止轮楔，确保这架客机必须安稳降落在法国首都巴黎——在那里，四名“伊斯兰救世阵线”的成员将召开一场新闻发布会。

对于各国政府来讲，“我们绝不与恐怖分子进行谈判”，当属一条任何情况下都不得逾越的黄金铁律，而阿尔及利亚军方也自然如此。在收悉这两则信息之后，阿国政府非但没有表现出任何谈判的倾向，反而进一步向 8969 号航班周围布控了更多的警力。这一举措势必无法震慑四名恐怖分子，甚至加剧了他们负隅顽抗的决心。也正因为如此，自飞机劫持事件发生后的首起悲剧便发生了。

在检查护照之时，一名恐怖分子意外地发现机上其中一名乘客正是阿尔及利亚警察部门的成员。现场四人在低声商议后，只见其中一人持枪向着这名警察径直走了过来。根据现场女乘客扎希达的回忆，这名恰好坐在她身后两排位置的警察似乎已经知晓了自己将要遭遇的命运。尽管那名持枪的武装分子一再声称他们只是希望这名警察能够帮自



第62辑

2016 年 9 月推出的《游戏·人》第 62 辑，收录了《迪士尼的游戏野心》《日本游戏开发者秘史》《中国独立游戏人系列 Vol.7：深谙设计之道、深得游戏精髓的刘惠斌 iconboy》《< 生化危机 > 系列剧本发展史》，以及游戏剧场《无尽传说 艾尔文年代记(一)》等精彩内容。

己为政府“传达一些消息”，但是前者却始终在低声恳求，自己尚有妻儿,希望四人不要伤害自己。正当他手提行李，即将走下飞机悬梯之时，其中一名恐怖分子径直用枪射中了这名警察的眉心，后者命丧当场。当客机舱门被重新关闭之后，恐怖分子的声音再度通过通讯设备传入现场军队的耳中。那名“指挥官”声嘶力竭地警告在场的所有阿尔及利亚军警，这名警察的死仅仅只是一个开端。倘若阿方仍旧故意拖延，他们将继续枪杀在飞机上的所有人质，直至最后一人。

面对恐怖分子穷凶极恶般的行径，现场驻扎的阿军却丝毫不为所动。很显然，他们无法接受让这群嚣张至极的武装分子就这样飞离阿国领空。虽然在劫机事件一经爆发之时，恐怖分子就勒令坐在靠窗位置的乘客关闭客舱两侧的玻璃。但是阿军特种部队在经过了一番侦查工作之后，最终还是确定了这四人的身份。这“四人小组”中的首脑名为阿卜杜拉·亚海尔，虽然只有 26 岁，但目前已经成为了“伊斯兰救世阵线”中一名拥有较大影响力的小头目。机场的其余三人在交流时都称亚海尔为“埃米尔”，这在阿拉伯语中乃是“统帅”之意。亚海尔等人的行径除了招致了大量的阿国军警外，还“吸引”了大批得知这一消息的新闻媒体。很快，阿尔及利亚本土媒体与各国驻当地的新闻机构都紧急派驻了自己的摄像师与新闻记者前往事发地，胡阿里·布迈丁机场外的铁丝网被各种“长枪大炮”包围得水泄不通。

经由媒体报道之后，法航 8969 号遇袭事件很快便为各国所知晓。当消息传达至时任法国总理爱德华·巴拉迪尔耳中之时，前者紧急结束了自己的圣诞假期。在 24 日中午时分，法国外交部部长阿兰·朱佩成立了一个专门负责处理劫机事件的应急反应小组，组内的成员一方面继续追踪事件的最新进展，一边开始商讨拯救方案。在听闻机上已经有一名阿尔及利亚籍警察不幸罹难之后，法国总理爱德华立即与亚海尔取得了联系。他向后者表示，只要亚海尔能够同意释放 8969 号航班上的女性以及儿童乘客，自己就将签署同意飞机降落于法国巴黎奥利机场的文件书。考虑到机上共计有 200 余名乘客，单凭自己与三名手下似乎并不能保证现场完全处于控制之下。且即便现行释放部分人质，机场也还有大约一百余名乘客，因而他们还是拥有充足的谈判筹码。思索再三之后，亚海尔最终同意了爱德华提出的条件。之后，机上的 63 名妇孺安全回到地面。令人动容的是，本来能被释放的人质数量会更多，但由于部分人担心自己在被释放之后恐怖分子将选择对余下的乘客与机组人员开刀，因此选择继续留在飞机上陪伴剩下的人群。在若干年的一次访谈时，机长伯纳德·德尔海姆直言自己每每回忆当时的情景，都会大为感动。

然而这些乘客大公无私的做法未能打动机上的四名恐怖分子。就在最后一名受释乘客安全脱险之后，亚海尔便立即要求法国总理兑现自己诺言。爱德华对此没有丝毫犹豫，他即刻拿起了桌上的电话与阿尔及利亚政府取得了联系，并且表达了希望阿国允许 8969 号航班起飞的请求。但出乎爱德华预料的是，阿国方面竟然直接回绝了这一请求。他们仍准备武装解决这一人质事件，而非向暴徒们妥协。这一回绝的直接后果，则是再度惹怒了亚海尔一行人敏感的神经。在他的授意之下，余下的三名“伊斯兰救世阵线”分子开始在余下的乘客中寻找下一名受害人。

此时，一张完全不同于机上其他欧洲乘客的面孔引起了几人的注意。此人名为“白建陀”（音译），是一名越南驻阿尔及利亚当地的使馆参赞。此次他搭乘 8969 号航班前往法国，实际上仅仅是为了度假。身为一名恐怖分子，亚海尔十分清楚应如何对政府施加压力。既然阿尔及利亚政府胆敢对本国国民之死泰然处之，那么选择一名外国官员作为受害人，或许能令其立场所动摇。根据空姐克劳德女士的回忆，当这位越南参赞被要求起身前往舱门附近时，这名文质彬彬的男子没有表现出任何慌乱的举止。与之相反，他泰然收拾好自己在飞机板上所有的物



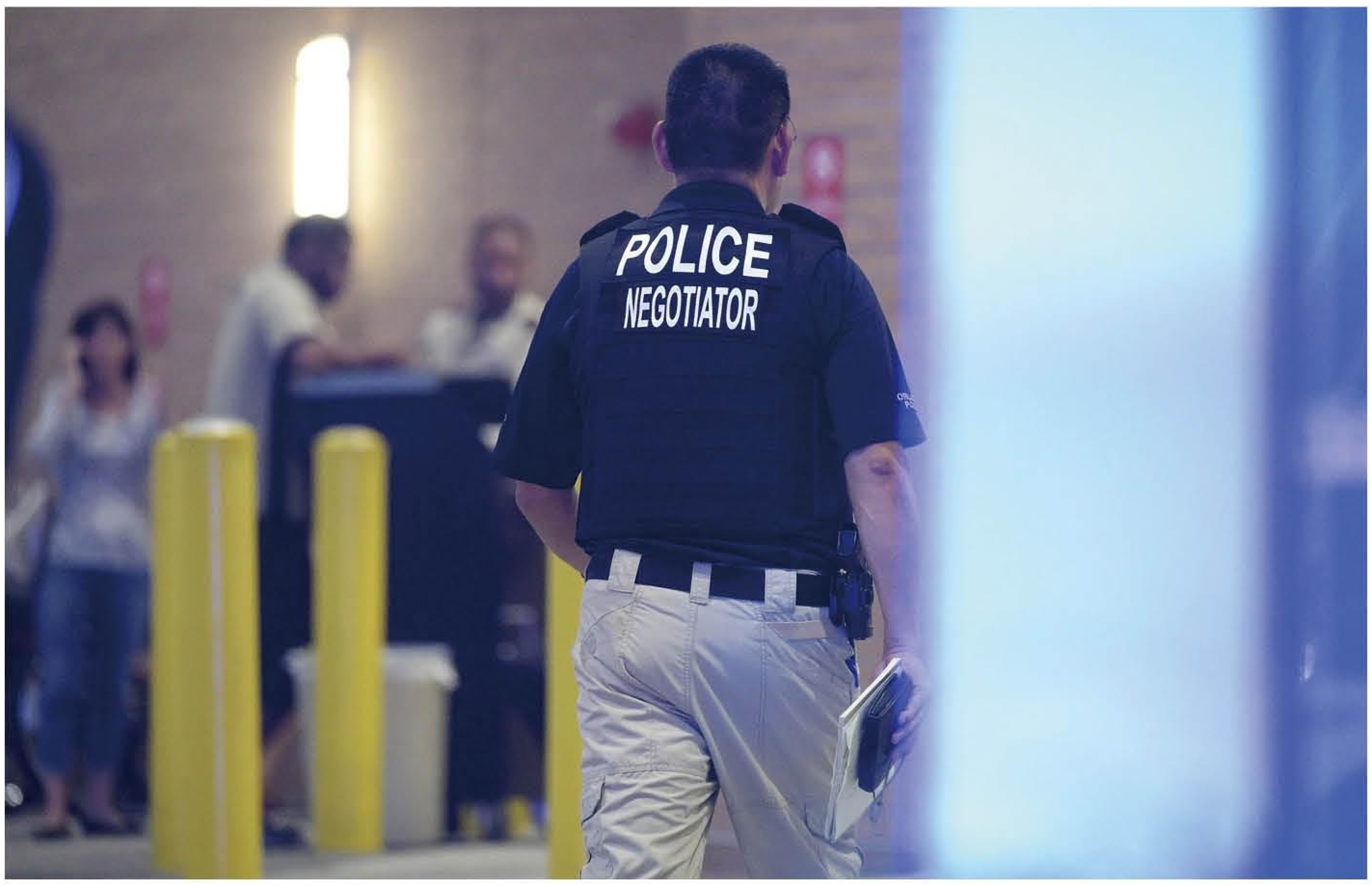




❶ 图为民航客机中，最为常用的一种止轮楔类型。

❷ 8969 号航班机组人员。

❸ 美国精锐警察部队 SWAT 在进行反劫机训练。



在现代反恐作战中，谈判专家的作用越来越得到了各国军警部队的高度重视。

品，拿起行李箱，不急不慢地走向门口。白建陀淡定的举动，更加剧了四名恐怖分子不满的情绪。就在越南参赞一脚跨出舱门的同时，机舱内响起了第二声枪响，前者应声倒地。后来有人推测，这名大使之所以表现得如此淡定，似乎是认为自己外国人的身份令四名恐怖分子决定释放自己，然而他终究还是错算了亚海尔等人的意图。

由于驾驶舱的隔音设计，伯纳德与吉恩并不知晓已经有两名乘客接连遇难，直至空姐克劳德为他们送来饮用水与杯子时，二人才知晓这一悲剧。伯纳德担心恐怖分子会继续这种杀戮行径，因此他尽量让自己镇静下来，并与亚海尔进行协商，希望取得四人的信任，进而暂时稳住他们不安定的情绪。与此同时，在法国政府高层方面，应急救援小组向阿尔及利亚政府官员表示，希望能够批准 GIGN 特种部队成员前往阿国境内协助处理此事。然而，由于两国在历史上盘根错节的复杂外交关系，阿方几乎没有任何考虑便一口回绝了这一提议。此时夜幕降临，距离劫机事件的发生已经过去了整整七个小时。驻守在机场周边的阿尔及利亚军警搭建起了数个探照灯设备，继续观测 8969 号航班的一举一动。

无论是机上的一百余名人质，亦或四名恐怖分子，此时都已经表现出了些许的疲惫。空姐克劳德女士连同她的一名同事被一名武装分子要求现场改信伊斯兰教，而两人几乎没有任何犹豫便接受了这一极为冒犯的请求。究其原因，是因为她们不想在时局已经如此不稳之际继续激怒恐怖分子，继而招致他们的报复。时间推移至凌晨两点时分，在取得了亚海尔的充分信任之后，机长伯纳德表示，希望自己能前往客舱检查一下乘客的状况，而前者则对此点头应允。当伯纳德来到机舱内部时，意外地发现两名“伊斯兰救世阵线”成员此刻正大剌剌地躺在左、右一号门的空地位置睡觉。倘若此刻阿尔及利亚“忍者”特种部队发起进攻，那么一举成功解决这一劫机事件的可能性其实很大，但是事实却再度与伯纳德所想的大相径庭。他和机上的其他乘客以及工作人员并没能听到阿军方面的任何反击措施。此刻陪伴他们入眠的，只有一片死寂，以及对于死亡与未知的恐惧。



第63辑

2016 年 11 月推出的《游戏 · 人》第 63 辑，收录了《< 古墓丽影 >20 周年回顾》《VR 进化之路》《“热血”系列三十周年》《< 女神异闻录 5> 设定上的种种典故》《<FIFA17> 足球征程》，以及游戏剧场《无尽传说 艾尔文年代记（二）》等精彩内容。

局势升级

12 月 25 日清晨，在有惊无险地度过了一个“名不副实”的平安夜后，机上的人质们渐渐苏醒。正如美国恐怖、科幻小说作家洛夫克拉夫特在其 1927 年首次出版的书籍《文学中的超自然恐怖》中所揭示的道理——“恐惧来源于未知”。由于众人对自己能否被成功获救、武装分子是否会情绪崩溃，以及法阿两国目前的应对决策等一无所知，这不可避免地加重他们的心理负担与悲观情绪。在这样的条件下，几乎没有乘客或者机组人员在昨晚得到充足的睡眠。

此时内心备受煎熬的，不仅仅是搭乘 8969 号航班的乘客，机上的 12 名机组人员的境遇也异常难过。虽然他们都是自愿执行此次运输航线的服务任务，且在临行之前对目前的遭遇也有所考量。然而面对生命威胁，纵使事先的心理预期再强，也很难保证在危机爆发的一刻能全然承受下来。可令人由衷敬佩的是，8969 号航班的飞行执勤小组即便是在这种状况下仍未忘记保护乘客生命安全的承诺。为了暂时缓解众人紧张的情绪，空姐伯纳德女士与其他空乘人员请求武装分子头领亚海尔允许她们为已经挨饿几乎一天之久的乘客们提供食物。或许是担忧饥饿会激起人质的敌对情绪，亦或许是出于恻隐之心，亚海尔同意了这一请求。很快，空乘人员就将航班上存储的餐食分发给了乘客们。虽然到手的食物数量可能不多，但这对于众人而言多少算得上是一个小小的慰籍。

经过了一整晚的协商讨论之后，法国政府方面最终决定派遣 GIGN 特勤小组负责全权处理此次人质劫持危机。自 1971 年美国纽约州的阿蒂卡监狱暴动和 1972 年巴勒斯坦武装组织“黑色九月”枪杀以色列运动员的“慕尼黑惨案”之后，世界各国的政府认为，传统的军警力量在面对这种突发事件之时往往会显得束手无策。出于这种考虑，一系列兼具优良装备、反应迅速、战术技巧灵活等优势于一体的特种作战小组应运而生，其中包括享誉世界特种部队之林的德国 GSG9 边防大队、苏联阿尔法特种作战小组等等。作为德国的近邻，法国也在“慕尼黑惨案”之后的次年组建了名为“区域突击干预队”（ECRI）的特种警察单位，用于处理恐袭危机。与此同时，法国宪兵伞降中队方面也成立了一支名为“国家宪兵干预组”的小组。

鉴于二者在任务职能方面的相似性，至 1976 年，法国军方最终宣布将二者合二为一，而小组的代号则继续沿用宪兵伞降中队的 GIGN。事实证明，组建 GIGN 对于法国政府而言是一个非常明智的选择。自 1976 年开始，这支精英小队就着手处理了诸多性质恶劣的突发事件，例如科西嘉民族解放阵线劫持 30 名儿童的绑架事件、圣萨尔瓦多法国大使馆遇袭事件等。在 1979 年，受沙特阿拉伯王储的请求，GIGN 方面还曾远赴海外协助沙特军队顺利化解了麦加大清真寺危机。在 1992 年法国阿尔贝维尔举办冬季奥运会时，GIGN 更是作为赛事治安保障的中坚力量全程参与，并不辱使命完成任务。正是由于宪兵特勤队的优良表现，使得法国高层会议一致认定他们是最优选择。于是，GIGN 方面在接到任务命令之后便立即行动了起来，开始与其他政府官员们一道商讨解决危机的最佳方案。

鉴于阿尔及利亚政府方面强烈反对法国的任何武装势力进驻本国，GIGN 指挥官丹尼·法维约少校与紧急事态委员会的高层领导们决定先行派遣国家宪兵干预组的队员们前往马约卡岛进行待命。马约卡岛是地中海西部海域的一处小岛，此地刚好位于法国与阿尔及利亚两国的中间位置。事实证明，选择马约卡岛作为 GIGN 行动的跳板乃是一个非常明智的选择。



“慕尼黑惨案”中，恐怖组织“黑色九月”与西德警察对峙之后的混乱现场。



为表彰 GIGN 特种部队在 8969 号航班人质救援事件中的英勇表现，法国政府高层特地为其成员举办了勋章授予仪式。

首先，由于岛屿所在地理位置得天独厚的优势，令突击队员得以根据恐怖分子的动态而随时采取应对措施；其次，马约卡岛距阿尔及利亚的直线飞行距离更近，倘若阿方在过程中反悔，同意法国方面参与事件的处理，那么 GIGN 队员在此地登机定然能为行动赢得更为宽裕的时间。

与此同时，法国航空公司方面也为众人带来了一个振奋人心的消息。原来，法航旗下所注册的空中客车 A300B2-1C 型号的客机，除了遭遇劫持的 8969 号航班之外，此时另有一架正在公司内部的机库中待命作业。法国航空公司的代表主动与紧急事态委员会取得了联系，表示愿意无偿将这架相同型号的待命客机暂时交由宪兵干预组的行动队员们训练使用。众所周知，在特种作战中，影响人质救援结果成功与否的因素可谓众多。其中，对攻坚地点地形位置的熟知程度是其中最为关键的一项。无论是 1979 年苏联阿尔法特种部队“风暴 333”刺杀阿富汗总统阿明的斩首行动，还是 1980 年英国特别空勤团参与处理的“伊朗大使馆包围战”，这些突击行动得以成功的原因，在很大程度上都要归功于特战队员对于目标所在建筑的详尽了解。后来证明，法国航空公司主动提供空客飞机作为“演习道具”，为整个作战计划提供了巨大的帮助。

当法维约上校正忙于与其他 GIGN 队员熟悉客机构造，制定行动方案的同时，在阿尔及利亚，隶属于阿军的“忍者”特种部队也在积极进行着他们的“营救计划”。经过相关情报部门人员的排查，阿国政府发现“伊斯兰救世阵线”的小头目亚海尔的母亲仍然健在。于是他们即刻要求将后者带到现场，希望这位老母亲能用话语规劝自己的儿子尽快投降。诚然，从谈判学的角度上来看，借助谈判对象亲近之人以令对方降



第64辑

2017 年 4 月推出的《游戏·人》第 64 辑，收录《最终幻想Ⅶ 二十周年祭》《中国独立游戏人 Vol.8：热血硬核火箭拳——穆飞》《正义黎明》《王泽与老夫子》，游戏剧场《无尽传说 艾尔文年代记（三）》，以及特别企划《仁王 百鬼夜行抄》等精彩内容。

低敌对情绪的做法确实较为常见。然而与收益相伴的，是在巨大的压力面前，谈判对象的情绪同样也可能因此而暴走崩溃。令人倍感绝望的是，“忍者”特种部队的这一行径所引发的结果恰恰就是人们最不愿意看到的。当母亲哭泣恳求的声音传到亚海尔的耳中后，这位在机长伯纳德等人极力安抚之下稍稍情绪缓和的武装分子瞬间表现出前所未有的暴怒。面对着母亲苦苦的规劝，亚海尔大吼了一句“母亲我爱您，但我更爱真主”之后，便再度提枪赶往客舱抓住另外一名人质。根据这名新人质的护照，四名“伊斯兰救世阵线”的恐怖分子得知了他法国国籍的身份，而这正是他们所想要的。这名人质名叫雅尼克·贝格内，是法国驻阿尔及利亚大使馆的一名厨师。

他此次搭乘 8969 号航班的目的，是为了回家与亲人共度佳节。然而令他所始料未及的是，这次旅行却成为了他生命的终点。雅尼克在亚海尔的威逼之下，声音颤抖着用母语向阿尔及利亚军警通报了自己的身分和当前的境遇。还未等他讲完，亚海尔便授意他的一名手下将这位可怜的小伙押送到了舱门处。此时，瘫坐在飞机驾驶座上的伯纳德与吉恩虽然没能听到枪响，但是驾驶面板上不断闪烁的舱门开关警示器让他们知道第三名人质此时也已成为枪下亡魂了。

枪杀雅尼克后，亚海尔的怒火并未平息，事实上，此时机上四人的情绪更加躁郁不安。亚海尔咆哮着要求阿尔及利亚政府必须立刻允许 8969 号航班起飞，否则从现在开始他们每隔 30 分钟就要屠杀一名人质，直至自己的要求得到满足为止。在压力和无助之下，机长伯纳德此时也开始向阿尔及利亚政府大声宣泄着自己的不满。他们此前始终小心翼翼地安抚着四名恐怖分子的情绪，就是为了避免这种不必要的流血事件的发生。现如今阿军军方近乎挑衅的做法，不仅让机组人员的努力全部付之东流，反而进一步恶化了他们的处境。在得知一名法国国籍人质被枪杀之后，法国总理巴拉迪尔直接电话告知阿尔及利亚政府，称倘若继续阻挠 8969 号航班起飞，那么此次事件的全部后果将由阿方自行承担。面对着来自三方的压力，始终秉持着“强硬”态度的阿尔及利亚政府终于应允航班起飞。

环绕在空中客车附近的障碍物被全部清空，阻挡飞机起飞的云梯与止轮楔也被机场内部的工作人员拆除完毕。当飞机被允许起飞的指令由机长伯纳德通过机上广播系统告知航班乘客之后，机上瞬间响起了一阵响亮的欢呼声。人们确信——或者说他们宁愿相信，当 8969 号航班落在法国的那一刻起，这场噩梦就会结束了。可令他们所始料未及的是，在完全脱困之前，他们还将迎接来自死神的最后一场“生死考验”。



马约卡岛岛景一览。

马赛“回旋”

1994 年 12 月 25 日晚间时分，在付出了三条生命的代价之后，阿尔及利亚政府终于同意放行 8969 号航班。但令亚海尔稍感不满的是，由于此前客机的辅助动力装置一直处于开启的状态，这令 8969 号航班在近一天一夜的漫长等待之后损耗了不少的燃油，因而飞机当前的油量已不可能支持一行人按计划直接飞抵巴黎的奥利机场。为了避免这一“不幸的”消息引发四名“伊斯兰救世阵线”分子的情绪波动，机长伯纳德提议可以先驾驶飞机抵达法国另外一座城市马赛的普罗旺斯机场。当在马赛进行完油料补给与飞机检修之后，他们再即刻前往巴黎。面对着这一突发难题，亚海尔等人亦束手无策，因而只得听取伯纳德的意见。众人所殊不知晓的是，正是这一在马赛中转的临时决定，不仅拯救了 8969 号航班上剩余乘客的性命，更是避免了劫机事件背后的巨大阴谋。

当驻守在马约卡岛上进行反劫机训练的 GIGN 队员听说目标已经开始向法国马赛转移之后，一行人也随即踏上了返回国土作战的旅程。对于少校法维约而言，此刻他的内心实际上也是喜忧参半。

法维约之所以感到喜，是因为在法国本土进行人质救援，GIGN 的队员们将能获得更为理想的作战环境。毕竟身处异国他乡，还是阿尔及利亚这种关系错综复杂的国家而言，制约营救计划执行的因素实在是数不胜数。然而他所忧虑的，是其对亚海尔等四人劫机根本目的的怀疑。早在四人身份暴露之时，“伊斯兰救世阵线”一直要求释放组织的领袖，并前往法国首都巴黎召开新闻记者招待会。而随着时间的持续推移，四人却开始逐渐对交换人质的要求绝口不谈，反而是一再催促让阿方当局批准飞机起飞。实际上，当时在胡阿里 · 布迈丁机场外，已经有大批国内外记者守候多时。倘若恐怖分子想发表任何政治宣言，完全能够在当地进行。可事出反常的是，亚海尔一行人并没有这样做，而是坚持要求尽快前往巴黎。

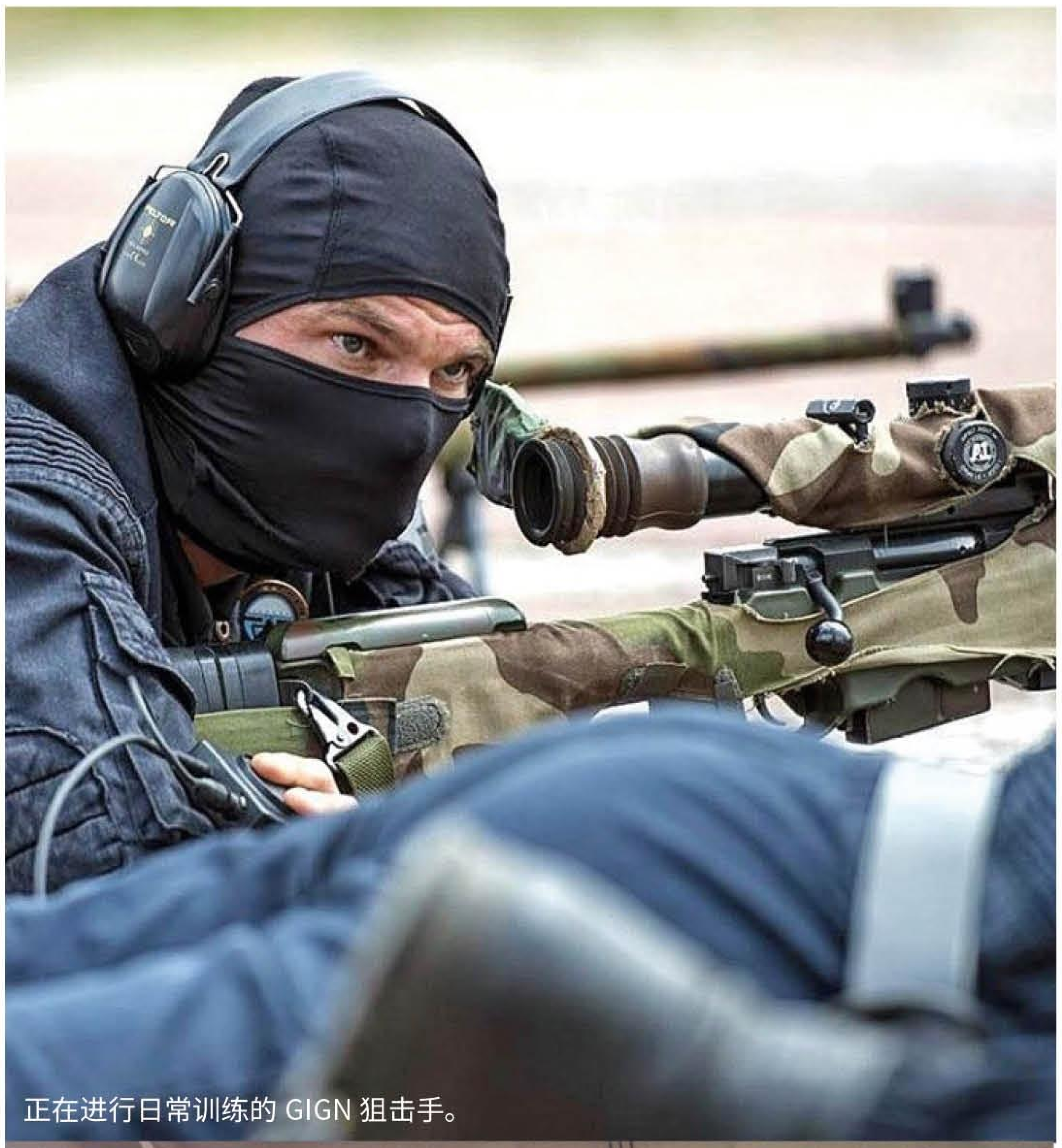
虽然暂时无法查清恐怖分子的真实目的，但多年处置突发空袭事件的经验却始终在提醒着法维约少校万不可掉以轻心，以防落入恐怖分子布下的陷阱。当他将自己的内心想法向紧急事态委员会成员和盘托出后，众人随即决定令 GIGN 在马赛当地的普罗旺斯机场结束这场人质危机事件。在情况尚未明朗之前，贸然应允恐怖分子的承诺，显然不是明智之举。

12 月 26 日凌晨 3 时 33 分，8969 号航班终于安全飞抵普罗旺斯机场。根据机长伯纳德的回忆，他清楚记着当时机场周边几乎没有开启任何辅助照明设备。8969 号航班在一辆地面引导车辆的带领下，最终停留在了机场的一处偏僻的角落。实际上，这正是 GIGN 方面为攻坚精心挑选的行动地点。此时，行动队员们正潜伏在客机的周边，利用夜视镜以及红外照明设备，秘密地监视着飞机的一举一动。在通常情况下，从马赛飞往巴黎只需要 9 吨便可以满足，然而亚海尔却通过无线电设备要求必须准备 27 吨燃油。与此同时，从法国情报部门传来消息，情报人员通过获取的情报明确了恐怖分子的真实意图。事实果然如法维约少校所担忧的那样，四人前往巴黎召开新闻记者发



第65辑

2017 年 9 月推出的《游戏·人》第 65 辑，收录了工作室物语《Team Cherry 与他们的 < 空洞骑士 >》《中村雅哉——日本游戏产业领袖的传奇人生》《< 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 > 剧情杂谈》《< 勇者闯魔城 > 系列的 ACG 梗总结》，以及特别企划《< 文明 VI> 引述集》等精彩内容。


正在进行日常训练的 GIGN 狙击手。



携带 NOD 夜视设备，执行反劫机任务的 GIGN 队员。

布会只是一个幌子，其根本目的是利用 8969 号航班作为在巴黎发动恐袭的工具——一架满载 27 吨燃油的大型客机，其撞击所产生的破坏力自然不容小觑。得知了消息的 GIGN 队员决定采取拖延战术，尽可能地为即将到来的攻坚赢取充足的时间。

由于精神始终处于高度的戒备状态，加之在长达两天的对峙中几乎没有进行休息调整。此时亚海尔及其手下开始明显表现出疲态。经过大约长达 5 个小时的等待后，26 日上午 8 时左右，亚海尔要求法国政府必须同意在 9 时 40 分之前为 8969 号航班补充完燃油。法维约少校在听闻了这一要求之后，决定借坡下驴。他挑选了数名 GIGN 的队员，让他们装扮成普罗旺斯机场的工作人员，假借对飞机进行餐食补给和相关的维修服务的名义，前往内部进行秘密侦查。或许是由于过度劳累，亚海尔并未对这一提议提出异议。就这样，GIGN 队员堂而皇之地进入了飞机内部。训练有素的特战队员们成功在飞机的窗户与机身处安装了监听设备，且对恐怖分子的情况进行了近距离的观测。此时，在 8969 号附近的一处观测塔上，其余的 GIGN 队员也搭设好了绰号为 " 加农炮 " 的远程监听麦克风设备。经过一系列准备工作之后，宪兵干预组成员不仅准确查明了恐怖分子的具体人数，更令人欣喜的是，亚海尔四人始终未能发现，8969 号航班的舱门实际上是能从机舱外部打开的，而这也将为其后突击行动的开展提供极大的便利。

在与法国方面就加油问题进行多次“打太极”之后，四名恐怖分子的士气已经降到了冰点。此时，法维约少校突然提议，询问亚海尔可否就在马赛当地召开新闻发布会。显然，意气消沉的亚海尔此时可能也想要尽早结束这场“人质闹剧”。于是他最终同意了这一请求，并且直言要求法国当局务必邀请 CNN（美国有线电视新闻网）的记者前来现场。但亚海尔所不曾想到的是，不论是 CNN，亦或 RFI（法国国籍广播电台），已经无足轻重了。就在他妥协同意的那一刻起，他自己和属下的命运就已经注定走向灭亡。

当法维约少校听闻恐怖分子允许在飞机召开新闻发布会的消息后，他几乎难掩自己的兴奋。为了能将客舱前方的乘客全部转移至机舱尾部以便 GIGN 队员展开突击行动，法维约表示，希望亚海尔能够允许记者在机舱前方的位置处召开发布会，而这一提议再度被获准。就这样，8969 号航班的一百余名乘客与机组人员全被亚海尔驱赶

到后方。而空姐克劳德等工作人员则迅速开始对机舱前部展开清洁工作，以随时恭候“GIGN 广播新闻公司记者”的到来。

在一切准备妥当之后，亚海尔并没能等到预想中的 CNN 记者的到来。当得知记者得在近一个小时后才能登机时，他便要求机长伯纳德与副机长吉恩将 8969 号航班开往停机坪上其他飞机的聚集之处。这并非是法维约少校有意怠慢，而是因为此时天色仍然明亮，倘若贸然发起突袭，势必令四名恐怖分子有所察觉。正因如此，GIGN 才再度选择进行拖延，但这却成为了压倒亚海尔一行人意志的最后一根稻草。虽然伯纳德曾试图为记者迟到的原因向前者进行解释，但此时心里早已乱作一团的武装分子显然没有耐心去听任何解释。在万不得已的情况下，机长只得启动飞机引擎。

突如其来的变故，令 GIGN 取得的大好优势瞬间化为泡影。由于此前法维约少校制定的行动方案完全是围绕 8969 号航班此前停留的地点展开的，而现在他不得不将行动计划全盘推翻，并迅速构思出新的方案。

26 日下午 17 时，亚海尔要求的 CNN 记者和飞机燃油仍不见踪影。此时的他再度进入了关押乘客的仓室，决定拿另外一名年轻的机组人员“开刀”。在此之前，这名机组人员在与恐怖分子的交流时曾不小心透露自己是“无神论者”，而这自然招致四名极端宗教人士的强烈抵触。但即便如此，当亚海尔提枪站在这位年轻的机组人员面前时，却表现出了前所未有的犹豫。空姐克劳德当时恰好就坐在前者的右方。她回忆说，当她与亚海尔四目相对之时，这名恐怖分子竟然对自己说了一句抱歉。显然，此时四名恐怖分子已经知道即便是继续枪杀人质，也无法改变他们将客死异乡的结局。突然，其中的一名武装分子在亚海尔的授意之下，打开了一扇舱门，并用 AK-47 突击步枪对距离 8969 号航班最近的一处塔楼进行扫射。当时 GIGN 和警方的谈判专家恰好就在瞭望塔内部，还好枪击除击碎建筑外围的玻璃之外，并未造成任何人员的伤亡。

就在“伊斯兰救世阵线”的成员选择开火的同时，GIGN 指挥官法维约少校也发出了进行突击行动的指令。新的作战方案是基于原有计划的基础上拟定的。根据计划，现场的 GIGN 队员被分成了狙击小组和攻坚小组两大类。狙击小组在航站楼的屋顶处



携板背心、深蓝色作战服、附带防弹面罩的战术头盔，可谓是 GIGN 部队最为经典的装备“三件套”。



第66辑

2017年12月推出的《游戏·人》第 66 辑，收录了《<死亡空间>因何而伟大？又因何而消亡？》《中国独立游戏人 Vol.9：超级幻影猫 Yop》，游戏剧场《<尼尔 伪装者 / 完全形态>短篇小说集（下）》，以及特别企划《<女神转生>系列诸衍生作品系列回顾》《潜行类游戏纵横谈》等精彩内容。

设下了狙击观测点，负责利用高精准度狙击步枪为攻坚小组提供掩护，并监视恐怖分子的行踪。而攻坚小组则由30名GIGN队员构成，共计3个小组——其中，两个小组负责从8969号飞机后侧的两道门进入，以便直接保护人质；另外一个小组则要从靠近驾驶室位置的舱门进入，以便尽快制伏亚海尔，令剩余三名武装分子陷入群龙无首的窘境。

此时，已然走投无路的四人开始在众乘客和机组人员面前大声念起了经文，而这引起了众人的强烈不安。就在众人恐慌之际，三辆搭载着GIGN突击队员的云梯作业车迅速接近了8969号航班的既定舱门位置，行动正式开始。两支从后侧进入乘客关押位置的队伍在闪光震撼弹等战术道具的协助之下，成功进入了机舱。惊恐不已的武装分子随即朝向队员射出了数百发的子弹，甚至在慌乱中还引爆了一颗自制炸弹。然而好在由于炸弹的制造工艺不佳，几乎没能造成任何实质性的伤害。相较于后侧的两支行动队伍而言，负责解救机长击毙恐怖分子头目亚海尔的队伍却遭遇了意想不到的情况。由于云梯作业车辆的问题，使得云梯自身的高度超越了舱门的高度，而这险些令行动队员无法打开舱门。在情急之下，一名突击队员一边用手紧紧抓住了舱门把手，另外用脚紧蹬云梯，拉开了二者之间的距离，这才令其余的队员鱼贯而入。

此刻，匍匐在航站楼房顶位置的GIGN狙击手也已经锁定了两名身处机舱内部的恐怖分子，然而由于副驾驶吉恩此时正处于射击范围内，因此众人暂时不敢轻举妄动。就在局势僵持间，吉恩趁两名恐怖分子分心之时，突然从驾驶室中破损的玻璃处直接跳到地面。虽然他的脚踝因为这一跃而不幸扭伤，但好在他的性命被保住了。此时，在无后顾之忧的情况下，狙击小组果断开枪，击中了两名恐怖分子。

此时在飞机驾驶室内部，机长伯纳德与空勤工程师阿兰·博苏亚就没有副机长吉恩的好运了。由于暂时无法从驾驶室中脱身，二人只能尽可能将身体藏在隐蔽的角落，以躲避四处横飞的子弹。此时，包括亚海尔在内的三名恐怖分子已经被击毙，而客舱后部的人质也已经大多撤离完毕。最后一位“伊斯兰救世阵线”成员在情急之下再度进入驾驶室，当他看见两名同僚的尸体后，他深知大势已去。幸运的是，这位武装人员并没有伤害伯纳德和另外一位机组人员。相反，他仅仅只是利用手中的突击步枪继续朝向前门位置处的突击队员进行着无谓的抵抗。混战之中，负责向驾驶室中投掷闪光震撼弹的GIGN队员菲利普·巴德



由于云梯高度的问题，致使负责进攻飞机驾驶室位置的GIGN小队险些任务失败。然而好在排头尖兵队员的急中生智，最终成功令众人转危为安。现场的摄像机幸运地拍摄到了这一惊魂一幕。

利被前者射出的子弹击中了手持的手枪，并且还引爆了弹匣内部的子弹。但好在，菲利普本人毫发无伤——事实上，他的配枪为他挡下了原本射向他头部的一枚子弹。虽然 GIGN 队员全部列装了最为先进的防弹头盔，但是在如此近距离的对射中，即便是防弹性能最佳的护具，亦无法有效阻挡步枪子弹。相比之下，在机舱内部的最后一名恐怖分子就没有这般好运了。在打光了随身的全部弹夹之后，这名武装分子最终被随即赶到的 GIGN 队员一枪射在胸口的位置处，当场丧命。

事件余波

虽然在此前的情报信息搜集阶段时，GIGN 已经大概明确了恐怖分子的具体人数。然而为了以防万一，突入驾驶舱中的行动队员还是将机长伯纳德与空勤工程师博苏亚严密地看护起来，其中的一名宪兵队员甚至还给后者戴上了手铐。事后直至空姐克劳德女士紧急向负责押送二人的 GIGN 队员进行澄清之后，他们才得以“洗清冤屈”。

经过事件之后的统计，法航 8969 航班上的全部 173 名旅客除 13 人受到轻伤之外，其余皆毫发无损；而在机组人员方面，3 名身处驾驶室中的工作人员皆有不同程度的挂彩：机长伯纳德腿部右肘与大腿不幸被横飞的子弹射中；而博苏亚也遭受了轻伤；情况最为严重的，可能当属副机长吉恩了——虽然从机窗跳机令他成功脱困，但是近 5 米的落差却还是致使他的肘部与腿部皆出现了不同程度的骨折，因而必须接受手术。好在术后吉恩恢复顺利，并未落下任何后遗症。GIGN 方面，与恐怖分子的正面对抗令 9 名特勤人员身受轻伤，而其中的一名队员则不慎被前者投掷而出的一枚手雷炸断了手腕，但万幸的是同样没有人因此而牺牲。可以说，这次事件的结局堪称完满，情形远比法维约少校的战前估计顺利得多。事后，在法国官方于当日举办的新闻记者招待会上，总理爱德华 · 巴拉迪尔用“异常顺利”高度概括了突击行动的结果。同时，他也对涉身险境的 GIGN 队员以及在劫机过程中始终将乘客生命摆放在首位的机组人员致以高度的评价。

在这场人质危机事件告一段落之后，情报人员突击了亚海尔四人曾经藏匿的安全屋内，获得了关于他们策划这场空袭行动的一手资料。相关资料显示，亚海尔等人实际上是想利用 8969 号航班直接撞击位于法国首都巴黎的标志性建筑埃菲尔铁塔，并以此来扩大“伊斯兰救世阵线”组织在世界范围内的知名度。而 GIGN 队员、法国紧急事态委员会与机组三方的通力合作，最终成功挫败了这场政治阴谋。

事件之后，8969 号航班因为在双方交火后毁坏严重而不得不就此退役，飞机上的乘客与机组人员的命运也因事件的发生而改变。但万幸的是，原本被选为恐怖分子终极目标的埃菲尔铁塔至今仍然矗立在塞纳河畔的战神广场之上。这个法兰西的建筑图腾仍然继续向往来的各国游客，默默陈述着属于本民族过往的历史，以及辉煌成就。



第67辑

2018 年 4 月推出的《游戏 · 人》第 67 辑，收录了 < 秋之回忆 > 历代作品回顾》《电子游戏世界中的太空冒险史》《日本流行文化面面观》《< 复仇者联盟 3> 观影终极指南》，以及特别企划《当英雄不再——游戏英雄的十大归宿》等精彩内容。

令和第一部高达 能否重塑 高达和日五档的荣光？





7月14日，《机动战士高达 水星的魔女 Prologue》在互联网上播出之后，引起了国内外高达社区的热烈讨论。作品所展现的高素质让不少系列观众对10月正式放送的《机动战士高达 水星的魔女》（下称《水星的魔女》）正片产生了强烈的期待。对于“高达”这个IP来说，《水星的魔女》确实承担了不少压力——它是令和年的第一部“《高达》系列”原创TV动画，也是老牌制作公司Sunrise改组为Bandai Namco Filmworks（下称BNF）后制作的第一部《高达》，更标志着在日本动画领域有着很高地位的档期——日五档的回归。

那么，对于《水星的魔女》来说，能否承载起这些颇具重量感的符号？而“高达”这几年的IP发展又如何？是否需要《水星的魔女》来抢救一下？

这一切，还是要从“Sunrise的消失”说起。

文：一山同学　编：J　美编：Juxi



第68辑

2018年9月推出的《游戏·人》第68辑，收录了《现代网络语境背后的斯巴达文明》《失落的秘符——揭秘北欧卢恩文》《中国独立游戏人Vol.10：带领“鱼头君”圆梦世界的罗翔宇》，以及特别企划《世界杯回顾——第一运动与游戏的最好时光》等精彩内容。

日升日落

作为出品了“《高达》系列”“《叛逆的鲁鲁修》系列”“《Love Live!》系列”的老牌制作公司，被国内观众亲切地称为“日升”的 Sunrise 于今年 4 月万代财年正式改组为 BNF，这个商业举动在日本业内外掀起了极大的波澜。不少曾经在 Sunrise 任职的动画人都在这个事件发生之后表达了自己的想法。像曾经在 Sunrise 工作多年的制作人、后加入 Aniplex 的植田益朗直接说“（改组之后）到死了也没法习惯”；高松信司更是直言在 2015 年的时候，当 Sunrise 被拆分并成立 BN Pictures，已经是“Sunrise 消失”的前兆了……参与过 Sunrise 相关动画制作的动画人，也大多在社交媒体上表达了自己的哀愁或者说是无奈。

不过当我们跳出来看，这次 Sunrise 的改组，更像是多年赖以生存的“绝技”的丢失。自 20 世纪 70 年代诞生以来，Sunrise 之所以能屹立至今，靠的是其所出品的动画对市场都有着极为卓越的敏锐度：

70~80 年代，富野由悠季和高桥凉辅掀起了写实向机器人动画化的狂潮，即观众所熟知的“真实系机器人”。

80 年代中后期，开始引入真人电视剧模式的动画，让动画逐步走向成年观众，比如《城市猎人》；而像《魔神坛斗士》（鎧伝サムライトルーパー）这样的女性向作品，也得到了市场热烈的追捧。

90 年代，Sunrise 通过与玩具厂商的合作，让不少低龄向的机器人动画成为了时代的符号，包括《魔神英雄传》《魔动王》和“《勇者》系列”，无一不取得了市场的成功。

而到千禧年之后，Sunrise 精准地把握了消费者从“故事消费”到“角色消费”的脉络。《机动战士高达 SEED》自“UC 纪年”之后再一次启用“机动战士”的名号，将名为“青春”的旋风刮向了青年群体，并取得了现象级的商业成绩。

《舞 hime》将“校园美少女”与“超能战斗”结合，进一步带出了另一个如今已经很火热的类型题材，也让第八制作组成为了 Sunrise 旗下的美少女“专列”。之后，时任第八制作组制作人的平山理志与动画人京极尚彦的一次天台讨论，形成了一个多媒体企划，并由此掀起“偶像动画的战国时代”的狂潮，而这个企划的名字现在我们都已经知道了——它就是《Love Live!》。

《反叛的鲁路修》延续了机战与角色的融合，甚至让

SUNRISE

■映像新会社商号

株式会社バンダイナムコフィルムワークス

Bandai Namco Filmworks Inc.

企業ロゴ：

BANDAI NAMCO

ホワイトベース

WHITE BASE



角色的形象上升到机体、故事所无法企及的高度，使其与《高达 00》和《超时空要塞 F》，组成了“萝卜动画”新的高峰。除此之外，之后既有全 3D 与美式超级英雄结合的《Tiger & Bunny》，也有《银魂》这种在原作基础上进一步恶搞改编的作品，更有《偶像活动》这类收获了市场吹捧的儿童向偶像企划。

但“Sunrise 的魔力”在这个过程中逐渐消散，自小川正和担任第三制作部的制作人之后——即从《高达 AGE》开始，高达原创剧情线的 TV 动画口碑滑落不止。虽说《铁血的奥尔芬斯》的商业表现良好，但“团长”“希望之花”都成为了贬义层面的二创的常客。而《Love Live! Sunsine!》剧场版并不理想的表现，让平山理志引咎辞职。同时 BNP 的拆分，也让《偶像活动》《银魂》等“长期饭票”，成为了“别人家”的系列。

这段时间内，我们可以感受到 Sunrise 企划权随着自身 IP 的发展不良而旁落，此后也没有出品热门的新 IP，以至于 Sunrise 从原来引领时代的先驱，变成了时代的跟随者。因此，Sunrise 改组成 BNF，也不过是时间问题。

因万代南梦宫新大楼的建设，Sunrise 之前四散的制作组开始“坐在一起办公”，办公楼层更是被命名为极具代表意味的“白色木马”。而当《水星的魔女》公布制作人员名单之后，可以说，Sunrise 改组 BNF 的影响，远比我们想象得更深远。



第69辑

2018 年 12 月推出的《游戏·人》第 69 辑，收录了传世之书：《Quest Failed——迪士尼那过早诞生与破碎的 VR 梦》《Who Dares Wins——SAS 伊朗大使馆包围战》，游戏剧场《旅人们的回忆·中》，以及特大号《秘密花园：年末佳作设定原画一次看个够》等精彩内容。





从制作组到品牌组

其实 Sunrise 此前就进行过一次改组——随着第八制作组的制作人平山理志的辞职，Sunrise 将第八制作组和之前成立的第二制作组（前二组为独立出来的 Bones）合并。合并之后所制作的作品是漫画改编作品《听我的电波吧》。因为原作本身质量过硬，作品虽然没有取得很好的商业效果，但还是从不少爱好者那里获得了不错的口碑。除了《听我的电波吧》之外，整个制作组就几乎成为了“《Love Live!》系列”的品牌制作组。以新二组和 Sunrise 作画学校（若木塾）为核心班底制作了《Love Live! 虹咲学园学园偶像同好会》，而旧八组原版人马则制作了由《Love Live!》创始人之一的京极尚彦担任监督的《Love Live! Superstar!!》。尽管是“两套”班子，但是其目前人员都在一个组中。

而在说明《水星的魔女》制作人员情况的变化之前，还是稍微普及一下 Sunrise 各组的情况：

一组、二组、三组这些就不过多介绍了。四组的代表作品是《亡国的阿基德》，目前制作团队已经归到了 BNP；五组最著名的作品是《银魂》，显然现在也已经成为了 BNP 旗下的制作组；六组有名的作品是“《Keroro 军曹》系列”，《Tiger & Bunny》也是其制作的，也归到了 BNP；七组最新的作品是《Zegapain》，如今已经沉寂很久了；八组也不过多介绍，《Love Live!》的制作组，改组之后成为了二组，前文就提到过；九组如今也已经是 BNP 的制作团队之一；十组在 2018 年做了《异世界居酒屋》；十一组多年没有作品，怀疑已经解散；之外还有练马组（后面会提到）、GTO 组和偶活组，这几个算是 IP 工作室的前身。

回到《水星的魔女》。自《高达 SEED Destiny》之后，“《高达》系列”基本是由三个制作组固定制作。其中，制作人小形尚弘所统领的第一制作组主要负责 UC 系作品，其中大部分为院线和 OVA，这也是“《高达》系列”的媒介布局。第二是由前文提到的制作人小川正和所率领的第三制作组，主要负责的是非 UC 系的原创作品，绝大多数是 TV 动画和 Web 动画，其担任制作人的第一部作品就是《高达 AGE》。毕业于东京大学的小川一直以来都备受 Sunrise 的青睐，但无奈的是，这些原创 TV 作品，绝对算不上成功。而第三个组是 GTO 组，顾名思义，就是专门为《高达 The Origin》这部漫改作品而生的制作团队。

如今小川正和已经成为了 Sunrise Beyond 的社长，其前身为万代南梦宫集团此前收购的动画制作公司 Xebec。如今已经是“社外”人员的小川很难再继续担任高达原创 TV 动画的制作人，因此我们看到这次《水星的魔女》的制作人已经换成了一组负责 UC 系列的小形尚弘。



而小形尚弘第一次担任非UC高达作品的制作人，则是由大张正己监督的Web动画《高达破坏者 战斗记录》。

更令人惊讶的是，这次《水星的魔女》几乎集合了一组、三组的骨干力量，甚至出现了以制作“《反叛的鲁鲁修》系列”闻名的日升练马工作室——顾名思义，这家工作室位于练马。《水星的魔女》的人设是最为直观的体现——三个人设里面主人设田头真理惠常年都在一组进行工作，而户井田珠里多在三组；主力机械作画师里面久寿米木信弥多年在三组，前田清明则是练马组的核心机械画师之一。

由此可见，“令和第一部高达”《水星的魔女》几乎集合了各组的主力人员，且不论其重视程度如何，光这个架势，制作组品牌化的程度看起来要比《Love Live!》更为“纯粹”一些。也就是说，从 Sunrise 两大重量级 IP 的制作分配来看，我们有理由相信，BNF 的构建方式更像是“品牌组”或者说是“IP 组”，而不是以往 Sunrise 那种一组、三组和 GTO 组各自为战的情况。制作团队充分围绕着企划或者 IP 来构建，也就是说，很有可能未来的“高达”——无论是 UC 纪年还是原创路线，甚至是已经官宣的《高达 SEED》新剧场版，都有可能是由小形尚弘来全权负责片场管理和动画制作。

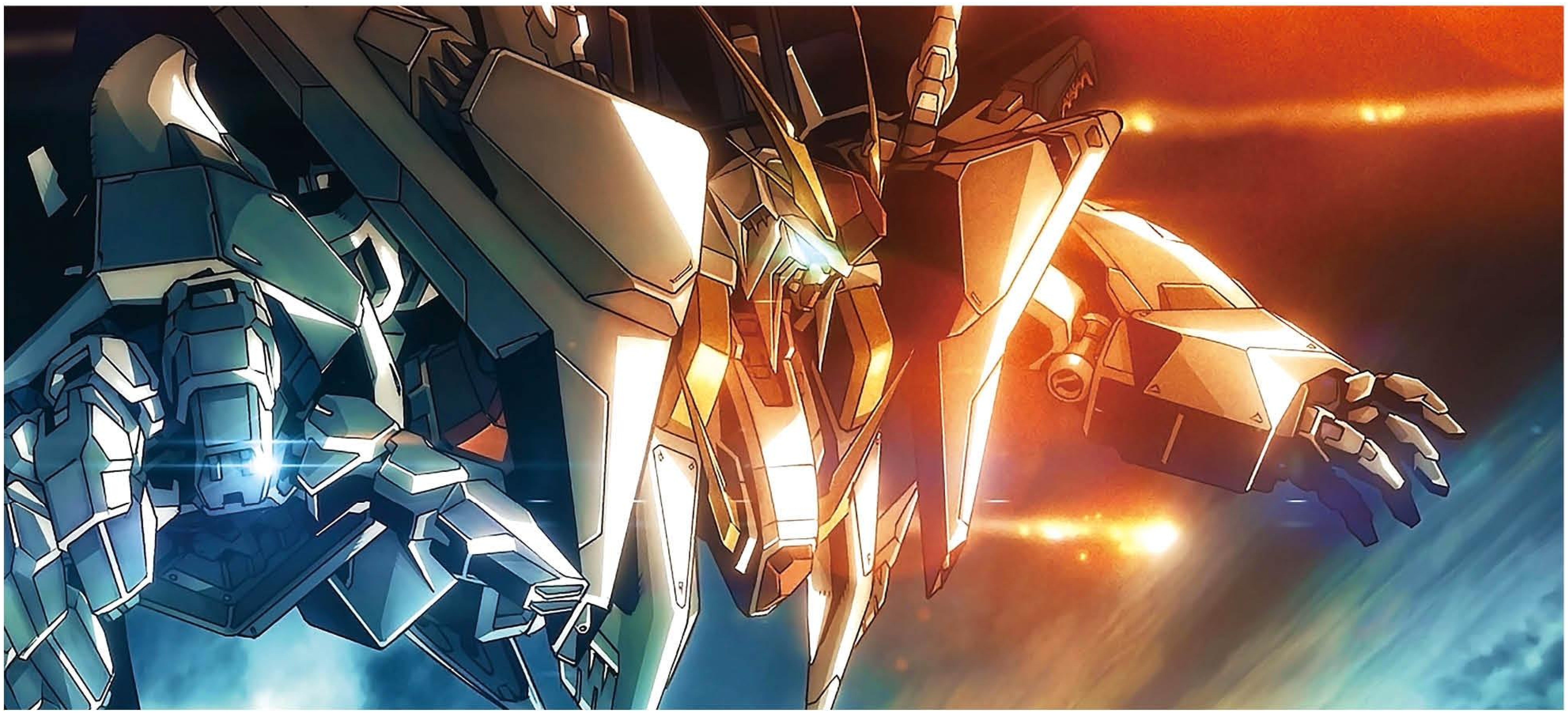
但这么做的坏处，是高达作品今后的“产能”或许不像往年那样，一下子出来好几部。就目前的情报而言，《闪光的哈萨维》第二部并没有启动制作。鉴于《闪光的哈萨维》和《水星的魔女》的制作人都是小形，我们完全有理由猜测《闪光的哈萨维》后续制作的全面铺开，恐怕要在《水星的魔女》之后。

当然，BNF 之所以这么处理，很大的原因恐怕是近年来《高达》，尤其是原创路线的《高达》在各个方面所表现的疲软。



第70辑

2019 年 3 月推出的《游戏·人》第 70 辑，收录了《当“猩猩”转身而去——雷吉为任天堂创造的传奇》《无敌破坏王 2 彩蛋背后的现象解构》，秘密花园《年初佳作设定原画尽赏》，以及特别企划《军用无人机飞行员的“游戏”体验是怎样的？》等精彩内容。



00之后再无高达?

这里的“高达”，指的是非 UC 的原创动画，尤其是 TV 动画。“《高达 SEED》系列”在千禧年现象级的成功无须多言，不可忽略的是，系列的三部作品《高达 SEED》《高达 SEED Destiny》和《高达 SEED 观星者》是分别由 Sunrise 三个制作组完成的。而到了《观星者》，整个原创线的高达制作体系才算稳定下来，自此之后，非 UC 的原创高达 TV 动画，全部由 Sunrise 三组来负责制作。

《高达 00》通过分割放送的形式，与练马组的《反叛的鲁鲁修》一同迈向了机器人动画的新时代。女性向元素的融入、落脚于 AD 这个真实纪年、更为精湛的制作水平（第一部高清化的高达 TV 动画作品），以及设定充分的硬科幻感，都让《高达 00》得到了市场的追捧。直到现在，《高达 00》的舞台剧也在日本有着很高的人气，并围绕舞台剧加入更多的设定。

到了《高达 AGE》，三组的制作人就换成了前文提到过的小川正和。小川正和作为东京大学的毕业生，来到动画公司担任制作进行的岗位本来就是业内罕见，富野由悠季甚至说出“你们这种东大高材生就不要跟我们抢饭碗了”这种玩笑话。或许是因为东大的光环，小川平步青云，并在《高达 AGE》担任了制作人。

《高达 AGE》本身的商业野心并不小——机设找到了在《全金属狂潮》和《高达 00》有着出色发挥的海老川兼武；又找到了“儿童向 IP 量产爆款的缔造者”Level-5 和日野晃博，通过三代人的演变来致敬 UC 的《机动战士高达》-《高达 Z》-《高达 ZZ》-《逆袭的夏亚》；甚至还是大张正己参与的第一部高达作品——这些都标志着《高达 AGE》就企划期待来说，并不低。

理想很丰满，但现实很骨感，《高达 AGE》的商业成绩简直可以用“暴死”来形容：大量的预定模型也被砍掉，不少高达的游戏作品很多也都忽略了《高达 AGE》的存在，比如近期要发售的《SD 高达 战斗同盟》，其本体就没有《高达 AGE》的任何一部机体。

機動戦士 ガンダムAGE
MOBILE SUIT GUNDAM エイジ





之后，小川再一次拿出了《铁血的奥尔芬斯》，而故事的结局我们也知道了——虽说第一季口碑上佳，Misia 在日本红白歌战上也献唱了《铁血》的 ED《孤儿泪》，但第二季糟糕的剧情设置、令人摸不到头脑的剧情走向，让长井龙雪和冈田麿里的“梦幻组合”，成为了不少高达迷心中永远的痛，也让“团长”在当下时代，成为了奥尔加的代名词。

不过，从模型等外延的商业表现，《铁血》几乎是“小川”时代原创高达中最好的，主角机巴巴托斯在各个产品线都表现出来十足的生命力，甚至 MG 发售时，在日本和中国都出现了脱销的情况。这与《铁血》出色的机器人战斗桥段分不开——尽管当下日本的机械画师肉眼可见地减少，但三组依旧证明了在手绘机械方面，还是能够承担起出色的制作的。

只不过，动画的口碑崩坏无疑会让这样的商业表现变得不可持续，这也不禁让笔者畅想，如果《铁血》的结局能够平稳落地，交出来一份出色的答卷，它是否会延续此前《高达 SEED》和《高达 00》的奇迹？但现实永远没有如果，小川成为 Sunrise Beyond 社长已经是既定事实，而在短期内，我们或许看不到小川再度担任《高达》的制作人。

现在的重担，落在了小形尚弘身上。



第71辑

《游戏·人》第 71 辑于 2019 年 8 月推出，收录有业界风云《再见，“微笑着”的索尼救世主——平井一夫的信徒之路》，文化漫谈《我们要向游戏学的十件事》《文化于游戏中绽放 哥特恶魔却仍在哭泣》，还针对轰动一时的京都动画纵火案收录有《已在彼方 便是永恒——写在京都动画纵火案之后》等精彩文章。

UC奇观之困

小形尚弘的出身，并没有小川那么光鲜，但凭借着《高达独角兽》（《高达 UC》）现象级的商业成功，他迅速成长为一组的制作人。《高达 UC》的确一定程度上“拯救”了“高达”这个 IP，尤其是在《高达 AGE》失手之后，系列一度跌入了谷底。

凭借着优秀的制作质量，《高达 UC》几乎博得了满堂喝彩，模型更是一波接一波。尽管我们必须强调，在动画化之前，福井晴敏所撰写的原作小说就有着不错的商业表现，但毫无疑问，动画化成功地推波助澜，让“独角兽”成为了高达迷口中的“骗钱兽”，直到现在依旧有独角兽高达的相关模型推出。

《高达 UC》的成功很显然是“奇观”层面的：NT-D 启动后的炫酷爆甲、动画组原创的杰刚队长微操、壮阔的爆炸效果，以及最后脱离于原作的“新吉翁号”……这些都令《高达 UC》吸引了大量的非高达迷，并转化成那些花钱购买模型的爱好者。

或许，机器人动画能够吸引人的魅力就在于视觉层面的奇观——《高达 SEED》的“五彩大炮”、《高达 00》的 Trans-AM，都是不少新世代高达粉丝“入坑”的契机。而《头号玩家》元祖高达登场的时候也是如此。也因为《头号玩家》的火爆，让高达接下了“变形金刚”身上关于“机器人动画的诅咒”：以前的孩子们还是看着高达说是变形金刚；《头号玩家》之后，更多的孩子们看到变形金刚的第一时间，喊出的却是“高达”。

《高达 UC》很好地继承了这套方法并将其发扬光大。只不过，动画制作组和原作者福井晴敏对于原作脚本的改动，还是引来了不少原作粉丝的不满，尤其是“新吉翁号”的出现，让《高达 UC》流于奇观。但商业世界就是这样，如果一个人取得了商业成功，那么他就按照这个创作惯性来维持着自己的“舒适区”，直到商业失败才会转向。可惜，这次“失败”来得稍微快了一点——没错，后面的《高达 NT》失败了。

按照剧本福井晴敏的说法，《高达 NT》是把“高达中 Newtype 的形态‘物理化’”——用人话说，就是继续延续“奇观化”的思路。从《高达 NT》的正片中，我们可以感受到这种加强版的“复读”：独角兽三号机延续“爆甲”、新吉翁号再次袭来……但更为过分的是，作品的 MS 对决变成了更像是超能力战斗作品中的“对波”，毫无机械感。这样空洞无物的奇观遭到了反噬，《高达 NT》滑铁卢，而同档期的《Fate/stay night HF》剧场版票房是《高达 NT》的近十倍之多。当《高达 NT》想要延续《高达 UC》的成功，并进一步奇观化的时候，市场给了最直观的反馈——至少仅仅是“奇观”，显然是不能够满足高达粉丝的要求，更别说更为庞大的市场。



前文说过，商业是结果导向的。《高达 UC》的成功让福井晴敏能够续写故事，继续做《高达 NT》；可当《高达 NT》失败的时候，福井晴敏自然就被踢出了 UC 系列的动画企划。

好在小形尚弘及时调整，找到村濑修功和恩田尚之这两位业界耳熟能详的动画人，分别担任了《闪光的哈萨维》的监督和人设，让 UC 系再次回到了正轨。这

次，制作组的导向是“尊重原作”，对战斗本身非常克制，全片满打满算两场机器人战斗，毕竟原作本身的机器人战斗也是屈指可数。出色的制作质量和富野由悠季扎实的原作，加上制作团队把作品的类型引导成“政治惊悚”，让《闪光的哈萨维》几乎赢得了满堂彩——“《高达》系列”历史上最高票房，并得到了广大高达粉丝的认可。

也就是说，其实UC纪年的高达故事想要做好其实很简单：先稳定住基本盘、充分尊重系列粉丝的喜好，再强调扩大人群受众和影响力。只不过直到现在，《闪光的哈萨维》第二部还没有任何启动的迹象，观众们只能继续等了。

而在UC纪年的计划里，《闪光的哈萨维》后续还有《高达UC》的正统续作《高达UC2》。至于《高达UC2》会做怎么样的考量，尚且不得而知。但愿，能够在严肃与奇观之间，找到一个合理的中间值。

值得一提的是，在《高达UC》大热的这个阶段里，OVA《雷霆宙域》的出现算是意外之喜。高达动画直接改编自漫画作品并不多，而《雷霆宙域》更是启用了“平行世界”的概念。其延续的很明显就是当年的成人OVA，即《0080》《0083》和《08MS小队》这条脉络。而作品精良的制作与原作的异质特性，让《雷霆宙域》得到了广泛的好评，甚至顺水推舟出了第二季。值得一提的是，《雷霆宙域》的音乐请到了在日本爵士乐界有着极高水准的菊地成孔老师，而菊地老师也不落窠臼地选择了在日本动画乃至影视剧作品里都极为罕见的自由爵士（Free Jazz）来为作品配乐，在“《高达》系列”中留下了浓墨重彩的一笔。

但遗憾的是，成人OVA这条路线并没有得到延续。此前有说法是福井晴敏担任原作的漫画《MOON高达》受到市场欢迎的话，也会改编成动画，但可惜福井并没有成功复制《高达UC》的奇迹。


菊地成孔



第72辑

《游戏·人》第72辑于2019年末推出，收录有传世之书《是继续高飞还是俯冲滑翔？——写在〈愤怒的小鸟〉十周年之际》、映画馆《歌谭犯罪王子是怎么“炼成”的》、游戏人物《乔治·范——特立独行 自成一派》和东瀛采风《夏日风物诗——花火大会》等优质内容。

毁誉参半的模型动画

除了传统的 UC 系列和原创系列两条线之外，《高达》也开辟了新的系列——模型动画。虽然高达粉丝戏称“高达动画都是模型广告”，但是这种实打实地以模型作为高达作品的机体主角，还是头一遭。

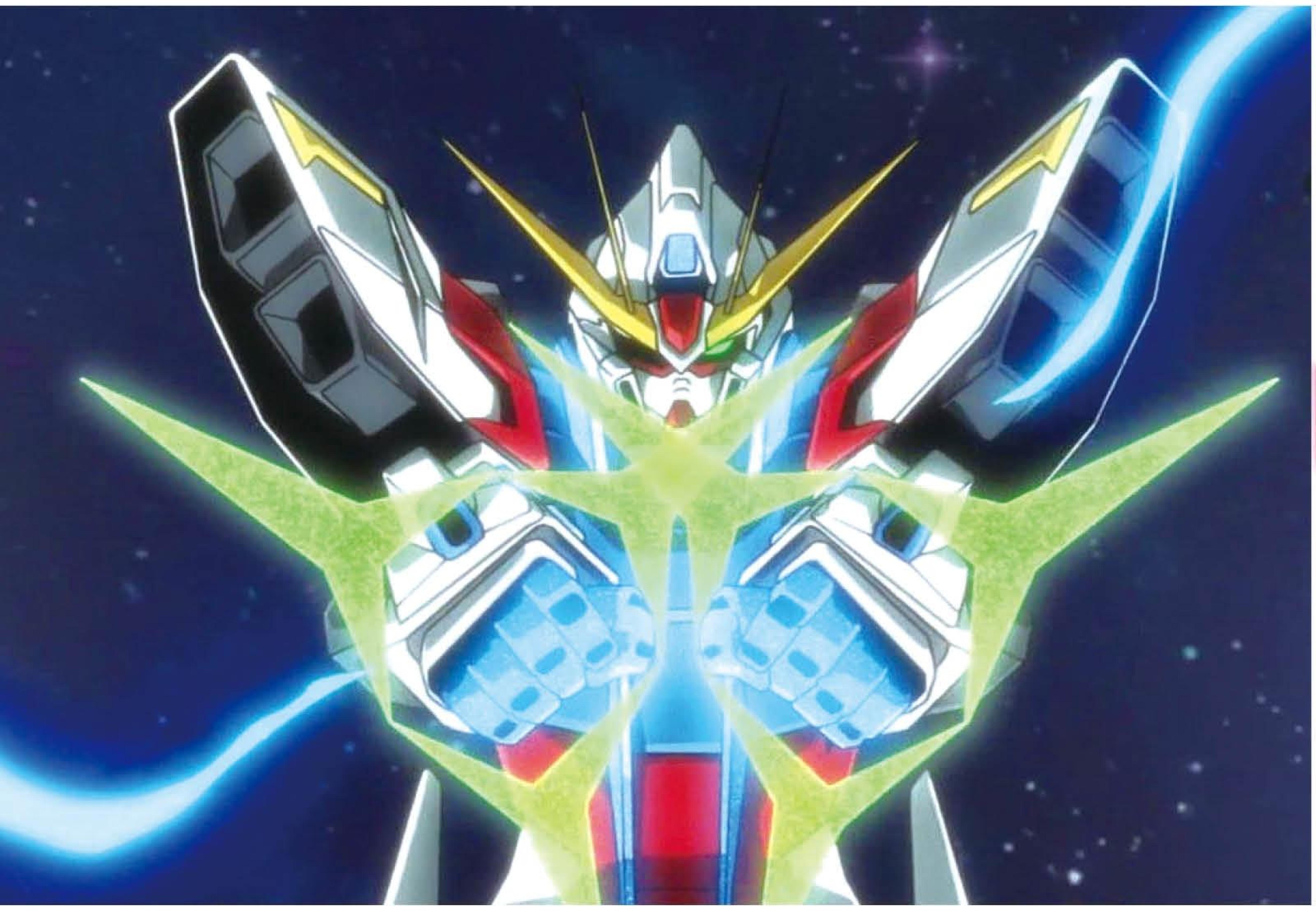
模型动画最早可以追溯到 2010 年，为了纪念 GUNPLA 30 周年、由松尾衡担任监督的《模型战士 GUNPLA BUILDERS BEGINNING G》。但真正获得良好市场反馈的，还得是 2013 年放送的《高达创战者》。

《高达创战者》算是一次意外的成功，制作团队也是由小川正和率领的第三制作组。作品定位相对低龄，但作品出色的制作和非常扎实的剧情拢了一大批新观众，甚至吸引了日本大量的小孩子开始走进“高达”的世界，成为 GUNPLA 的玩家。作品出色的打斗场景令人印象深刻，而“带货”的模型产品也成为了市场中的香饽饽。这种基于原有作品并进行改动的设计，其设计成本和生产成本也不高，成功地带动了不少老模型的火爆，甚至在续作动画《高达创战者 Try》中出现的虚拟 GUNPLA——巴扎姆，成为了拉开“巴扎姆冲击”的序幕。作品中出现了大量路人原作角色，也成为了高达粉丝们津津乐道的话题。

之所以说是意外，是因为《高达创战者》这个作品并没有得到很好的延续。续作《高达创战者 Try》相对于前作口碑降低了不少，除了泰伦 3 和能动起来的海盗高达 X1FC 之外，并没有太多可圈可点的地方。在此期间，制作人小川正和甚至说出“不懂 SD 高达有什么魅力”这样的暴言，引发了日本不少高达粉丝的愤慨。

或许，这些年的模型动画系列很好地证明了“一鼓作气，再而衰，三而竭”这句古话。之后重新起航的《高达创形者》将目标对准了更为低龄的受众，但其得到的反馈甚至不如《高达创战者 Try》。

好在制作组及时调整，找到了 Sunrise 丢失已久的法宝——对市场的敏锐感。《高达创形者 再起》敏锐地捕捉到日本动画“异世界”的潮流，并将模型战斗与异世界想





融合，同时作品中杂兵战如《黑暗之魂》的硬核战斗，也算是迎合了风向。作品的机体设计更是像“圣斗士”版穿上外甲，加上作品相对沉重的剧情，《高达创形者 再起》口碑一路升高，到第二季达到了顶峰。甚至还请来了《高达 SEED》的监督福田己津央做了几话的分镜，而福田宝刀不老的表现，让越来越多的人开始期待后续的《高达 SEED》新剧场版。

我们可以看出，这四部模型动画几乎是顶峰、下跌、继续下跌、往上爬升的顺序，口碑层面并没有得到很好的延续。而且，无论《高达创战者》和《高达创形者 再起》如何成功，这个模型动画系列都是依托于已经推出的高达 UC 纪年和原创系列的作品，如果没有新作推出的话，整条线几乎是不可持续的。因为人气机体就那么些，用一个少一个。

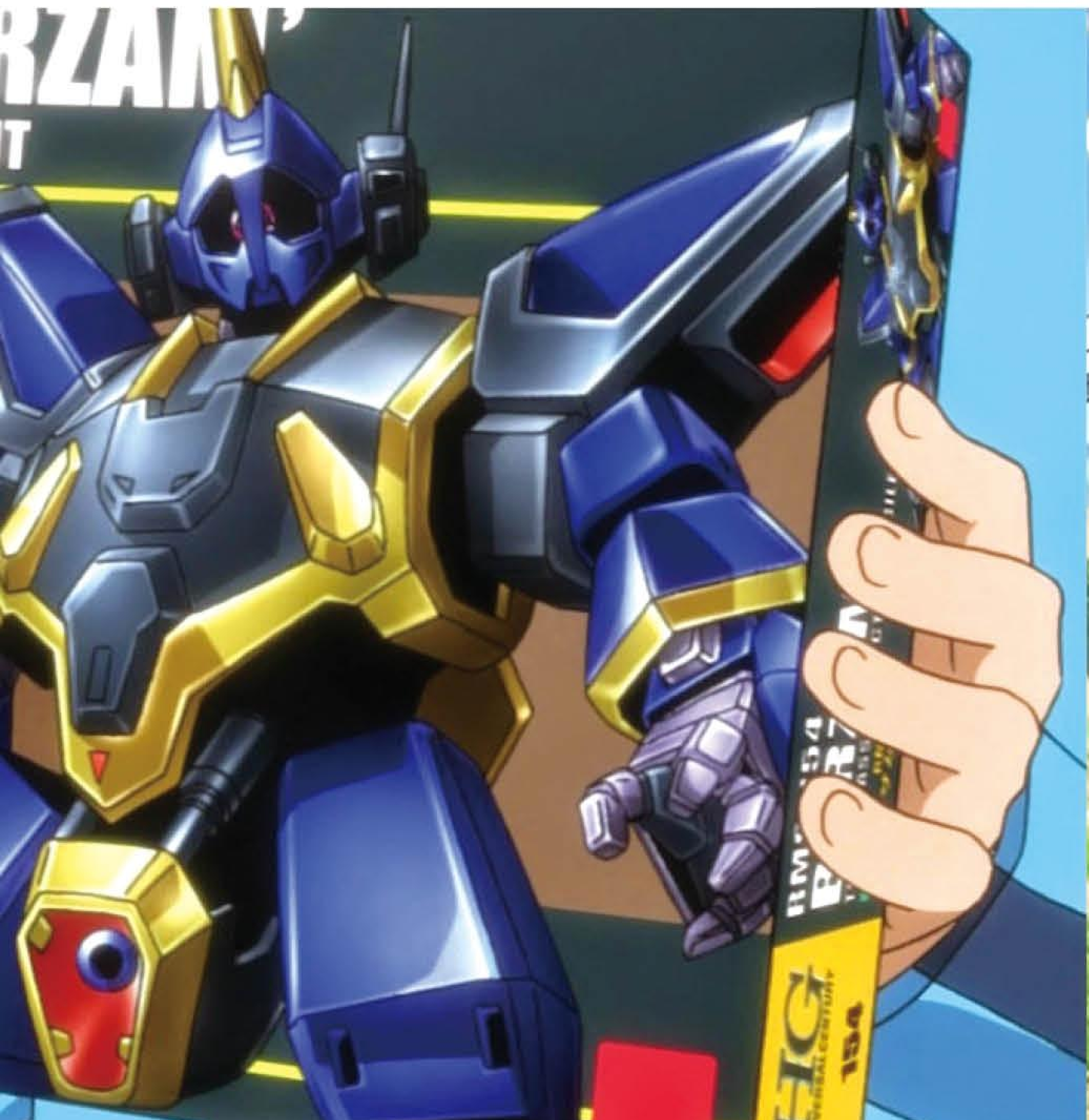
所以，模型动画远远算不上是“救命稻草”，它的存在更像是一种口味的调节，看看那些通过“魔改”“缝合”的人气机体能够发挥出来怎样的威力。而这段时间，除了配合《高达破坏者手游版》发布宣传并由大张正己监督的《高达破坏者 战斗记录》之外，也并没有什么新作企划公布。或许短期内，我们看不到模型动画的新作了。

当然，除了这三大类高达动画作品之外，我们也能看到那些老人们。



第73辑

《游戏·人》第 73 辑于 2020 年 4 月推出，收录有传世之书《何以为“家”——中国游戏机市场发展掠影》、工作室物语《HAL 研究所四十周年：一部优秀第二方企业的养成记》、特别企划《撒币就行？——“枪、车、球”游戏的商业授权是如何取得的》等深度好文。





老人们

对于“《高达》系列”来说，富野由悠季和安彦良和，均是举足轻重的大人物。而在2022年，这两位老人也各自推出了自己的作品。

富野由悠季终于把《G之复国运动》的五部剧场版成功收官。平心而论，从《G之复国运动》TV动画开始，整个作品虽然充满了“富野味儿”，可就评价而言，整体口碑还是两极分化的，主要还是因为富野的跳跃性对话让不少观众需要时间来思考消化，这一定程度上产生了观看的门槛。但就商业成绩而言，《G之复国运动》可谓是一塌糊涂，模型几乎没有什么爆款，而从产品设计上也没有什么亮点，甚至不如《高达AGE》的HG模型。



《G之复国运动》加上“高达”之名，也是商业层面的考虑，可即便是有了“高达”之名，整部动画的商业都非常不理想。这不禁让人好奇，如果没有“高达”之名，这部动画究竟会“扑街”到什么程度。

但考虑到富野由悠季在“高达”的地位，制作人小形尚弘还是给富野投入了不少的制作资源。尽管五部剧场版的商业表现依旧一言难尽，整个上映的过程甚至没有一个新的配套拼装模型推出——可能从“大人”的角度来看，这五部剧场版更多的是“情分”，或者说是“尊敬”。

不过，在剧场版第五部上映的相关访谈上，富野还是展现出自己对制作过程中的不满，但能够完美收官，也算是善莫大焉。

熟悉富野由悠季的观众们一定很清楚，富野这个人是无论如何不会说出“封笔之作”这样的话的——尽管他已经迈入了耄耋之年。但安彦良和就不同了，安彦良和明确表示今年上映的《库库鲁斯·多安的岛》就是自己的隐退之作，即个人名下最后一部作品。但就期望而言，《库库鲁斯·多安的岛》可能与不少观众的预期不太一样。

《库库鲁斯·多安的岛》是基于1979年放送的《机动战士高达》的第15话，该话标题也是“库库鲁斯·多安的岛”。该话大概是整个初代《高达》最具备浪漫色彩的一话，可惜因为当时制作资源不足，加上该话剧情放到整体上来看过于突兀，所以后来《机动战士高达》重新编集的三部剧场版以及安彦良和创作的漫画《高达The Origin》都没有收录这个部分。从安彦的访谈来看，他之

所以选择这一话是因为当时创作《高达 The Origin》的遗憾，同时又特别喜欢这一话，所以将其改编成电影并作为自己的隐退之作。

只不过作品所呈现的状态可能与观众的预期并不一样——作品一方面把时间线改动到加布罗战役之后、敖德萨之前——这与原作 TV 动画白色木马刚降落到地球有着很大的出入。但也因为如此，《库库鲁斯 · 多安的岛》联邦已经有 MS 与吉翁对抗。这也引出了第二个预期差，就是《库库鲁斯·多安的岛》的战斗风格，像极了剑戟片。在影片里，MS 的对决像几个武士之间的决斗，最为“不合理”的地方是多安的扎古被砍掉手臂之后，扎古自己竟然捂住断掉的手臂，要知道扎古可是 MS 啊！

除了这些，像影片尾声部分的“四连 Harmony”加上世界名作剧场的风格，都充满了安彦良和的个人趣味。

也正由于这种期待与实际上映之后的差别，让作品在日本和国内的评价并不算特别高。但与《G 之复国运动》一样，安彦良和之于“《高达》系列”的地位无须多言，既然是安彦的隐退作，那么尽量满足个人趣味的创作空间，更像是人情。至于商业本身，本来可能企划方万代就没有太大的野望。

无论如何，富野由悠季和安彦良和这两位老人，都得到了表达空间来满足个人的表达欲望。那么，接下来的交接棒，更多的还是交给那些新时代的创作者们。如今的交接棒，很显然就在小林宽手里。



第74辑

《游戏 · 人》第 74 辑于 2020 年 8 月推出，收录有《Sucker Punch：实大于名的另类工作室》《台上一分钟的背后——预告片剪辑师眼中的优秀游戏预告片》《荣耀与争议相伴的三十载匠心——“〈火纹〉之父”加贺昭三及其作品回顾》以及《探究〈最后生还者 第二部〉叙事机制的成就与败笔》等精彩内容。



令和第一部高达

当回顾近 10 年来的《高达》作品的时候，我们会发现作品之间很难实现一种延续性：原创线的两部作品都断然称不上成功，也就是《铁血的奥尔芬斯》在商业表现上稍微好那么一些；而 UC 纪年的作品，《高达 NT》扑街也让《高达 UC》所积攒的方法论走向了破产；模型动画更是缺乏延续性，要么是前作好续作不行、要么是前作不行续作好；老人们的作品更像是“私作品”，观众与商业的期待可能都没法充分满足。



所以，《水星的魔女》实际上是承担着相当大的期望的。高达这么多年的浮浮沉沉，加上 BNF 制作资源的再分配，摆在小形面前，显然是更大的重担。所以，我们才看到《水星的魔女》这次集合了这些年 Sunrise 各组涌现的出色制作人员。

从 Staff 的角度来看，这次《水星的魔女》有个很明显的趋势——新人化。监督小林宽算是这几年新晋的监督，在 Trigger 监督过《羁绊者》，在 Bones 监督了《桧曾根与玛索丹》，前段时间也担任了 Netflix 独播的《遗迹守护者》的监督，也是一个冉冉升起的动画新星。而副监督安藤良更是担任了前段时间备受好评《86- 不存在的战区 -》颇受好评的分镜演出，尤其是打戏分镜，这足以让我们对《水星的魔女》战斗场面充满期待。系列构成大河内一楼虽然是业内老人，而且其作品的口碑评价忽高忽低，但像《高达》这样的大型企划，剧本更多是满足需求的产物——直白点说，就是有绳子拴着。机械设计方面也有新鲜血液的加入，主角机是由 Pixiv 著名机械画师 JNTHED 负责设计，同时这几年在原创模型领域涌现的人气新人稻田航，也在这次的机设阵容之中。

给正片预热的《水星的魔女 Prologue》也无疑拔高了观众的期待。《水星的魔女 Prologue》展现出来这几年高达原创 TV 动画很难得的高素质，无论是手绘机械作画还是摄影的处理，都让我们感受到作品的“扎实”。加上比较契合当下潮流的 AI 辅助设定，让我们对故事的后续展开充满了期待。而反派那句“消灭高达”，着实为后面的正片做足了预热。

同时，我们从《水星的魔女 Prologue》也感受到了某些在小形所制作的 UC 高达动画——尤其是《高达 UC》和《高达 NT》——的特质：奇观化。在原创线的作品中，很难想象在预热的动画里就塞入了“浮游炮”的设定，即便是《高达 SEED》和《高达 00》，浮游炮也是很后期的武器。从最开始主角机的机设上，就能看到盾牌是能够展开变成浮游炮的，并在《水星的魔女 Prologue》有所表现。这种直接把后期武装直接放到动画的最前面，显然是希望用浮游炮战斗的奇观，来吸引新观众。

《水星的魔女 Prologue》所揭露的世界设定，也让我们看到很多原创线作品的影子：民众“反对高达”的呼声，加上借博士之口说出的“人类是脆弱的，想上宇宙的话是需要高达的力量的”，昭示着宇宙与地面的矛盾，这种人类进化的观念颇有点像《高达 SEED》自然人与调整者的矛盾；主角机有 AI 的设定并能够与 4 岁的女主角契合，也类似于《高达 00》将高达拟人化；接入高达对驾驶员身体的侵蚀，也类似于《铁血的奥尔芬斯》阿赖耶识的设定。

如此种种，既让不少高达观众们感受到熟悉，也能够感受到创作团队想要展示出的作者性。毕竟，对于任何一个原创高达的创作者来说，一个很重要的创作命题是，“高达”这个符号，在这个原创世界中象征着什么：《高达 SEED》的高达是操作系统；《高达 00》的高达是变革的符号；《高达 AGE》的高达类似于 UC 的设定，是一个威慑力与战斗力的存在；而《铁血的奥尔芬斯》里的高达，则是一系列通用骨架的机体的统称。对于《水星的魔女》来说，目前所展示出来的是——高达是人类进化的工具。至于《水星的魔女 Prologue》所提出的“消灭高达”，我们还是要等正片放送才能知晓。

总之，从《水星的魔女 Prologue》所展现出来的特质来看，《水星的魔女》足够令我们抱有期待。至于是否能够承担“BNF 改组之后第一部高达”“令和第一部高达 TV 动画”等头衔，则需要时间的考验。

在此之上，《水星的魔女》的另一个重要意义，是昭示“日五档”的回归。



第75辑

《游戏·人》第 75 辑于 2021 年 3 月推出，收录有《2020 年中国独立游戏佳作大搜罗》《蓝点工作室——重制之道》《〈足球小将〉四十周年——乘着梦想高飞的足球故事》《〈刺客信条：人物志〉系列特企——〈刺客信条Ⅱ〉列奥纳多·达·芬奇篇》等优质文章。



日五档的消失与重生

日五档，指的是日本 TBS 电视台和旗下的 MBS 电视台的每周日下午 5 点到 5 点半的日间档，其前身是土六档，即周六下午 6 点开始的档期。诸多名作曾在这个档期内播出过，像《高达 SEED》《高达 SEED Destiny》《钢之炼金术师》《高达 00》《反叛的鲁鲁修》，因此在国内外的动画迷中有着很高的知名度。而 MBS 自己也把这个档期叫做“动画黄金档”。

因为日本电视台的特殊构成，近乎全部的作品都是以东京所在的核心局、首都圈内的独立局（以 TOKYO MX 为首）进行先行放送；紧接着是大阪所在的准核心局、中京圈的民放局放送；最后是其他地方的地方局、卫星电视 BS ／ CS 和线上动画网站上进行限时、收费配信。这就体现出来 TBS 和 MBS 的优势，因为这两个电视台分别以东京和大阪为中心，因此可以凭借其播放范围得到很广的覆盖。此外，MBS 因为电视台资深战略的原因，在深夜动画领域参与制作非常积极，因此作为 MBS 和 TBS 的“日间档”——日五档本身就是有着商业野心的大作非常愿意投放的档期。因此，对于作品的传播面来说，日五档明显是个极佳的展示平台。

更重要的是，电视台在日本动画领域有着极高的话语权，如何吸引电视台注资对于动画的企划方来说是个至关重要的点。有电视台投资，对动画档期、动画的宣发资源，以及后续的企划展开，都有着很大的助力。因此，在动画的企划和制作领域，电视台有着至关重要的话语权。早年间 Netflix 绕开电视台自己搞动画企划，也碰了不少壁，如今也老老实实地与电视台展开合作。在日五档播放的动画，都是有电视台注资的。因此，无论是分担风险、还是获取更多的宣发资源，有着电视台注资的日五档动画，显然是有着极大的优势的。

与此同时，日五档（或者说其前身土六档）在题材上没有过多的限制，就内容的尺度而言，与深夜动画本身没有太大的差距——前有《高达 SEED》的驾驶服头盔内“爆浆”和床戏，后有《钢之炼金术师》的“大哥哥”。因此，日五档更像是在黄金时段所播放的深夜动画，只不过面对的是收看日间档或者黄金档的“大众”。



但从《铁血的奥尔芬斯》开始，日五档的收视率常年在 3% 以内，与《亚尔斯兰战记 第二季》基本持平。等到了《铁血的奥尔芬斯 第二季》，收视率直接首次跌破 2%，这让电视台直接决定拿下日五档。这也反应了当时日本动画的疲态，“动画药丸”的声音高涨——BD 市场的缩减、投资方的信心不足、观众层面被手机游戏分流，种种原因

让当时的深夜动画深陷泥潭。

但借着海外资本的注资、海外流媒体的快速扩张，日本动画在商业上似乎再一次进入了“黄金时期”，像欧美的 Anime Expo 已经成为了不少日本动画的“首发”地。在此之上，Aniplex 的爆款频出、东宝和松竹这样的老牌制片方分别加注动画，让目前的日本动画在全世界范围内得到发展。这也一定程度地改善了动画制作人员的薪酬水平。

《鬼灭之刃》和《间谍过家家》等作品在深夜极高的收视率也在证明着“深夜动画”虽然是在深夜播放的动画，但就题材和内容而言，是可以放到日间档的。

日本电视台也在积极求变，朝日电视台旗下流媒体平台 Abema TV 快速发展；与 Netflix 有着深切合作的富士电视台也有 Ultra+ 档……从中，我们看到了“动画的力量”。所以对于当年吃到了动画商业红利的 TBS 和 MBS，心里肯定不可能不着急。

因此，日五档依托于《水星的魔女》再次回归，也是风向再次转变的结果。曾经的“日五档”开创了一个在黄金档播放动画的时代，而如今的回归变成了顺着风向的“跟随者”，不禁令人唏嘘。

说了这么多《高达》相关动画的内容，“高达”重要的组成部分——玩具，还是要说一说的。这么些年，高达玩具，以及最核心的 Gunpla，究竟又有着怎样的发展呢？



第76辑

《游戏·人》第 76 辑于 2021 年 9 月推出，收录有《RTS 精神史——创造梦想的 40 年》《Acquire：大众化却又小众向的创新者》《惊喜又岂止是拍肩：E3 的二十五周年与炸裂名场面》和《迦密山之殇 1993 年德克萨斯州韦科惨案实录》等深度内容。



“小型化”的模型

Gunpla 一般是指万代拼装部所推出的高达拼装模型系列，所以在本文中所提到的 Gunpla 均为“高达拼装模型”。其主要的产品线按照比例来说，分别是 1/144 的 High Grade（HG）、Real Grade（RG）和 Entry Grade（EG）；1/100 主要是 Master Grade 和 FULL MECHANICS；1/60 为 Perfect Grade。

除了拼装线的 Gunpla 之外，万代 Hobby 部（成品部）也有不少高达相关的成品玩具线，像 Metal Build、Robot 魂等。因为本文基本不会涉及到食玩相关的产品系列，所以也不做基本的普及。

当年《高达 Z》的可变机体、《高达 ZZ》的大型机体，都是源于玩具技术的进步，或者说是石油价格的波动：《高达 Z》TMS 的出现正是因为当时万代模型技术能够实现变形机体玩具的开发与制作；而《高达 ZZ》当年走向大型机也是因为模型的原材料——石油价格走低；到后面像《高达 F91》《高达 V》小型机体的出现，正是因为海湾战争时期国际油价的暴涨而采取的策略，作品所处的时代环境直接影响到当时的机设取向。也就是说，自《机动战士高达》剧场版三部曲开始火爆之后，《高达》与模型玩具基本已经划不开界限。而这些年来，Gunpla 的变化是极大的。

最为明显的趋势就是当年备受市场欢迎的 MG（Master Grade）系列开始受到万代的冷落。其原因也很简单，主要是两点：其一就是人气机体的减少。目前 MG 的通贩机体种类数量已经来到了 200 多个，可用的人气机体已经不多了。纵使 RX-78-2 已经 3.0，像强袭高达、自由高达、飞翼零式高达都通过种种方式完成了自身的 2.0 产品的推出，但是这样不断改变设计的重复推出，肯定不是长久之计。

第二个原因则是 MG 1/100 的比例。按照 18 米的设定，正常尺寸的机体就是 18cm，原料成本和设计成本分摊不下去，导致如今的 MG 基本都定价在 5000 日元开外。因为商品所遵循的基本规律是定价越低的产品销量越高，而以 MG 的价格，很难实现大规模的销售。所以可以看到，万代这些年来，MG 的数量一直在减少。反倒是新推出的 FULL MECHANICS 系列，因为没有内置骨架、材料成本低，加上定价不高，却能够获得更多的利润。



此消彼长的是 RG，因为 RG 是 1/144 比例，因此即便是有内构，材料成本也能够压缩，导致即便是大型机体，其定价也不会让玩家难以接受。而这段时期，像沙扎比、吉翁号、海牛高达等大型机体，都凭借这个优势得以推出，并得到市场的充分认可。取消当年的一体成型骨架也让模型的强度有着不小的上升，同时在设计上不被一体成型骨架所拖累。因此，这段时间 RG 可谓是顺风顺水，甚至 RG 海牛在日本和中国的价格都是水涨船高，一机难求。

同时得益于模型动画的播放，HG 迎来了最好的时代。因为产品价格低，加上模型动画不少作品都是围绕着老产品做修改，所以无论是价格还是设计成本，以及 Gunpla 的可拓展性，对于万代和玩家来说，HG 都是非常“经济”的选择。而“可拓展性”，是目前万代进行玩具设计和决策的重要出发点。

因为万代网络销售商店 Premium Bandai 的兴起与火爆，越来越多相对冷门的机体开始登陆 Premium Bandai，尤其是一些换色、有细微改动的产品，因此万代在新品设计的时候，一大重要的考量就是产品的“可拓展性”。尽管《高达 00》中力天使、主天使和德天使都是以通贩形式发售 MG，但是主天使和德天使都是以力天使的骨架作为核心，采取了“通用骨架”的设计——类似的事情在几年前，即《高达 W》和《高达 SEED》的 MG 中做过了。同时，像《高达 SEED》的扎古和 JINN、FULL MECHANICS 系列的两个产品，以及大量 RG 的新产品，都是围绕着“可拓展”的出发点来进行相关商品布局的。

除了这些，万代自身模型技术的发展，也让 EG——这个可能是 Gunpla 产品线中价格最低、定位最低的产品，以崭新的形态出现。没有贴纸，也不需要剪钳，玩家用一双手就能完成拼装，且呈现的效果还不错。这段时间里，EG 也备受市场追捧。

也就是说，在当下，万代对于 Gunpla 的推出考量是极为市场化的——小比例产品因为价格相对较低所以要多推出，甚至拿出 EG；而曾经的明星系列 MG，如今已经许久没有新作推出；看中模型的可拓展性，在拓展之后放到 Premium Bandai，以更高的价格售卖。

可无论如何，Gunpla 因为有定价的历史包袱，对比以前的售价不能有过高的涨幅，像不少 HG 产品基本都在 2000 日元以内。但是对于非高达作品的拼装模型，万代的定价可就没有那么友好了。这段时间推出的“《超级机器人大战 OG》系列”的 HG 基本都是 4000 日元左右；《反叛的鲁鲁修》的兰斯洛特 · 阿尔比昂定价为 3800 日元……这些产品普遍都没有和 Gunpla 的 HG 有明显的板件数量差距，但是因为这些产品普遍没有“历史包袱”。因此，万代更希望依托于这些产品来追求更高的利润。

对比之下，Gunpla 反倒在定价上就相对良心不少。这也不禁让人感叹，能够持续产生商业价值的机器人动画，的确是有其优势所在的。

既然聊到了 Gunpla，就不得不提对 Gunpla 近些年发展影响极大的“巴扎姆冲击”。



第77辑

《游戏·人》第 77 辑于 2021 年 12 月推出，收录有主题企划“走进国产独立游戏”，以及《“塞提基内亚史官”松野泰己和他创造的日式 S · RPG 新范式——“〈皇家骑士团〉系列”回顾》《“真实并非现实”——从高桥良辅看“真实系”之文脉》和《水银蒸汽：另类的“银河城”集大成者》等优质好文。

巴扎姆冲击

说起巴扎姆，就不得不提“巴扎姆神教”。冈本英朗老师所设计的巴扎姆，其机设本身就非常有记忆点。巴扎姆本身是基于人气机体 MK II 开发的，泰坦斯的配色让他延续了 MK II 的人气。同时，其格外扎实的身体线条，配上当时罕见的“大长腿”，都是巴扎姆显著的特点。而最“魔性”的地方，在于巴扎姆的头部设计——头上特别长的天线、独眼中间却有个遮挡——让它显得如此不同。总之，巴扎姆被高达迷记住了，还认为巴扎姆有玩梗的潜质，有着无限的可能性。然后，一些二创爱好者把巴扎姆套上各种人气机体，巴扎姆神教就成为小众爱好者的狂欢。可很显然，他们尚未引起万代的注意。

在 2014 年播放的《高达创战者 Try》中出现了巴扎姆虚构的拼装模型。笔者的理解是，KAS 的巴扎姆发售之后取得不错的反响，因此拼装部想试试水，用动画虚构的形式放出点声音。最后的结果就是巴扎姆神教看后就坐不住了，疯狂在推特上请愿将巴扎姆商品化。

到了 2016 年 11 月的 Gundam EXPO，当时拼装部把产品重心放在 RE/100 的悍马悍马身上，HGUC 巴扎姆只是陪衬的。可是结果却大大出乎了企划的预期，巴扎姆喧宾夺主，巴扎姆神教的信徒们在推特上狂喜乱舞，之后的故事我们都知道了——HGUC 巴扎姆在发售当月，即 2017 年 5 月，直接杀入了 toynes 的玩具销售月榜前五。toynes 的统计是以销售的总金额为标准——一个 20000 日元的商品和一个 1000 日元的产品，前者卖 1 个顶后者卖 20 个——也就是说，单价低的商品是很难杀进这个榜单，除非是现象级。而当月，仅 1500 日元的巴扎姆直接霸占榜单的第五，其火爆程度可想而知。

但巴扎姆的火爆并不是大众行为，HGUC 巴扎姆的销量是被巴扎姆神教的信徒们一次买 10 盒、20 盒这样狂热的行为所实现的，受众面还是偏窄。但是数据不会说谎，尽管买的人的总数不如人气机体，但是这样狂热的行为让万代拼装部彻底震惊，他们没想到这样一个“冷门机”会有如此爆炸的销量。

因此，HGUC 巴扎姆所带来的现象级销量，被万代拼装部内部称为“巴扎姆冲击”，并直接影响到了后面的模型企划。

我们可以看到，以往难以模型化的产品，被塞进了原本不在的计划里面，比如大量的量产机型，如《高达 W》的量产机里奥和马格纳克（后者直接来一个 36 机捆绑）、《高达 G》的死亡军团、《高达 SEED Destiny》的温达姆。这些量产机体，其封绘后面都有大量的同型号机体，其意味非常明显：它们的出现就是因为巴扎姆，所以如果你喜欢它们，请买多点。

另一个影响就是不少“幻之机体”，也得以用 Premium Bandai 发售的方式，实现了商品化——且还不是 Premium Bandai 传统的换色，而是直接新开模组。最为典型的，就是 MG 的 F90 和其“A to Z”企划。而后面我们也看到了《高达 V》中的夏克、《高达 W》的外传漫画 G-Unit 的一干机体、《海盗高达》的 BOSS 机体 Digitus、《高达 SEED》外传的圣约高达和《高达 00》外传的审判女神高达，以及一直在推出新品的《AOZ》计划的 TR 系列。

“巴扎姆冲击”给了万代一个机会，让更多粉丝知道粉丝是可以用“钱包”投票的。这种试探性的行为无疑在让粉丝一定程度上拥有决定权，让多年未商品化的机体推出模型。

但从理性的角度看，巴扎姆再“冲击”，它依旧是粉丝化的。当万代把“巴扎姆冲击”摆在台面讲，就形成了一种“裹挟”，或者说是“绑架”，让喜欢的粉丝乖乖掏钱，甚至是不得不多买几盒，来保证有后续的企划。比如审判女神出来之后，是否后面会有战车女神、水星女神，甚至是“小蜜蜂”？

“巴扎姆冲击”的出现，代表着 Gunpla 进入了一个新的时代。它的时代特征就是玩家有投票权，能够通过自己的消费行为来影响后续的企划；但它依旧有着不小的隐患，因为粉丝的热情是一种消耗品，尤其是在新企划无法给观众们信心的情况下。

而从《水星的魔女》的产品企划来看，至少万代还是有信心的。且不论每台机体都推出自己的 HG 模型，像 Robot 魂乃至最近才出新品的“超合金”系列，都有水星主角机 Aerial 的相应模型产品——要知道“超合金”系列

对于成品来说无疑是个高端的系列，定价基本都在 20000 日元开外。这也侧面反映出，万代对于《水星的魔女》的期望。

除了“巴扎姆冲击”之外，万代另一个展现出来的特质就是子品牌的整合度越来越高。最典型的例子，是当年高达成品类的低端线叫 MIA，而这条产品线的继任者是如今的“Robot 魂”。“Robot 魂”是将多个机器人动画的机体整合在一起的企划，它里面不光有高达，还有《反叛的鲁鲁修》《全金属狂潮》《圣战士》等新老作品。

而这个产品整合思路正是来自曾在 Popy（“超合金”系列曾经的创造者，后被万代收购）任职、曾任 Banpresto、万代社长的杉浦幸昌。杉浦非常熟悉将各个 IP 整合在一块形成合力的管理思路。“《Compati Hero》系列”“《超级机器人大战》系列”，都是他任期后的产物。“困难时期就绑在一起”，似乎成为了杉浦时代和后杉浦时代万代的管理哲学。

因此，我们也看到如今的 HG 不再是高达所属，“《超级机器人大战 OG》系列”已经榜上有名；而 RG 系列也有了《新世纪福音战士》和《勇者王》；Metal Build 也有《魔神 Z》《全金属狂潮》《反叛的鲁鲁修》以及《魔神英雄传》。

这种管理思路，或许就是《水星的魔女》把各个高达的制作组整合在一起的原因。现在，似乎是高达的困难时期，那么是否能够组成合力——我们也只能等《水星的魔女》放送结束之后，才能知道。



第78辑

《游戏·人》第 78 辑于 2022 年 4 月推出，收录有《玩游戏·学武德·打功夫——〈师父〉之文化漫谈》《武人说——佛山“师父”看〈师父〉与功夫文化》《冒险、探索与觉悟之旅——“〈逆转裁判〉系列”20 周年回顾》和《日本动画“爆款”操盘手——岩上敦宏》等精彩文章。



高达的未来

似乎每个机器人动画爱好者，乃至日本动画爱好者，都喜欢讨论“未来”。至于“高达”是否有未来，我想暂且还无需担心。就剧场版来说，《高达 SEED》剧场版、《闪光的哈萨维》第二部都箭在弦上；同时，传奇影业的《高达》真人版，也在制作的路上。

在经历过万代的种种改革和调整，如今的 Gunpla 也成为了市场的香饽饽，除了日本之外，Gunpla 如今也成为了中国社交网络上的“硬通货”，国内的 Gunpla 甚至水涨船高；而欧美这边也无需担心，沃尔玛、Target 等商场都有限定的产品推出。更别说如今的等比例高达立像已经逐渐成为了万代拓展市场的试金石。除了日本的独角兽高达之外，自由高达也成功落地上海，后续 Gundam Base 也有在国内各个城市开店的计划。

我们始终担心的，是原创线的 TV 动画。《高达 AGE》和《铁血的奥尔芬斯》这两部作品，着实让不少高达粉丝伤透了心。《水星的魔女》显然是承担失望后的期待，甚至肩膀上的担子要比两位失败的前辈更重——Sunrise 改组 BNF 后第一部原创高达 TV 动画、令和第一部高达 TV 动画、日五档回归之后第一部 TV 动画。就在这篇文章落笔成文时，《水星的魔女》发布了最新 PV，并公布了 OP 的演唱者——YOASOBI。YOASOBI 这几年的热度不用多说，无论是日本本土还是海外的人气，都可以说是日本艺人领域目前的“顶流”。正如日本最近上映的《海贼王 RED》找了好几个音乐人和歌手 ADO 来为电影造势，并成功把《RED》送上百亿票房的王座，这些顶流的音乐人显然功不可没；《水星的魔女》找到 YOASOBI 倒也是情理之中，毕竟这个快过 45 岁生日的 IP 的确需要新的血液、新的观众。







第79辑

《游戏·人》第79辑于2022年6月推出，主题企划“NIGHT FALLS KNIGHT RISES”收录了《穿越黑暗戎装而来——蝙蝠侠布鲁斯韦恩83年的英雄旅途》与《韦恩集团应用科学部秘密开发档案——蝙蝠侠装备考据》。此外，还有《浅谈FS社的变与不变——写在〈装甲核心〉系列25周年》等深度好文。

遗憾的是，当年的《高达》是玉置成实、高桥瞳等新人歌手的曝光机会，而如今《水星的魔女》却需要人气组合来带动；就像日五档一样，当年是不少动画希望在日五档一战成名、取得更高的商业成绩，而现在则是借动画快速发展的东风，来让自己重新复活。

无论如何，顶着诸多“第一”的《水星的魔女》和重生的日五档，都需要一点新的血液。至于动画本身，《水星的魔女 Prologue》的出色素质的确一定程度上回应了观众的期待，而我们也有理由期待，这些“新人”Staff能一扫阴霾，毕竟——

未来是由新人创造的。



2022
第叁季
UCG

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人

ISBN 978-7-88553-554-4
9 787885 535544
游戏人解析80 光盘定价：168元
本品随盘附赠